DOSSIER : CE QU'IL FAUT SAVOIR POUR ACHETER SUR INTERNE

GENERATION 4

GEN4

ÉRATION

N° 122 - Mai 99 - 42 F

EXCLUSIF !

STAR WARS EPISODE 1 - RACER

LES DEUX PREMIERS JEUX DE LA NOUVELLE TRILOGIE EN EXCLUSIVIT

ALIENS vs PREDATOR

Le combat des chefs

EVERQUEST

L'avènement du jeu de rôle sur Internet

OFFICIAL F1 RACING

Le successeur de Monaco GP ?

Canada : 8,95 $ CAN - Suisse : 16 FS - Belgique : 330 FB - Maroc : 11
DOM/TOM 60 FF - Portugal : 900 Pts Cont

GROUPE PRESSIMAGE

L 9825 - 122 - 42,00 F

MAIS AUSSI : TOCA 2 - War World II Fighters - RollerCoaster Tyco
L'Entraîneur 3 - Commandos : le sens du devoir - Lands of Lore 3 - Redline...

DE L'AIDE. VITE ! TIPS.

3615 TIPS

MINITEL

TIPS par minitel et TIPS par téléphone partagent la même richesse : des **milliers d'astuces et de solutions** pour les jeux consoles et PC, y compris les plus **récents**. Les solutions, guides et astuces sont découpés finement pour un **accès direct** à l'information recherchée. Et vous découvrirez bien d'autres **exclusivités** sur **3615/3617 TIPS**.

Mise à jour tous les mercredi et samedi
SOS : nos hotliners vous répondent

08 36 68 84 77 TIPS

TELEPHONE

Vous utilisez Tips par téléphone, vous voulez noter une astuce ? La **touche 8 vous permet de stopper puis de reprendre** l'écoute quand bon vous semble. Et vous pouvez même **reculer ou avancer de quelques secondes** (touches 7 et 9). C'est indispensable, c'est exclusivement sur le **08 36 68 84 77 TIPS**.

Mise à jour tous les mardi et vendredi
6477=TIPS sur les touches du téléphone
Exclusif : pause pendant l'écoute (touche 8)

ASTUCES, SOLUTIONS, TESTS, NEWS, GUIDES ET PLANS

* TIP : tuyau (anglais argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

DES PLANS, VITE ! TIPS.

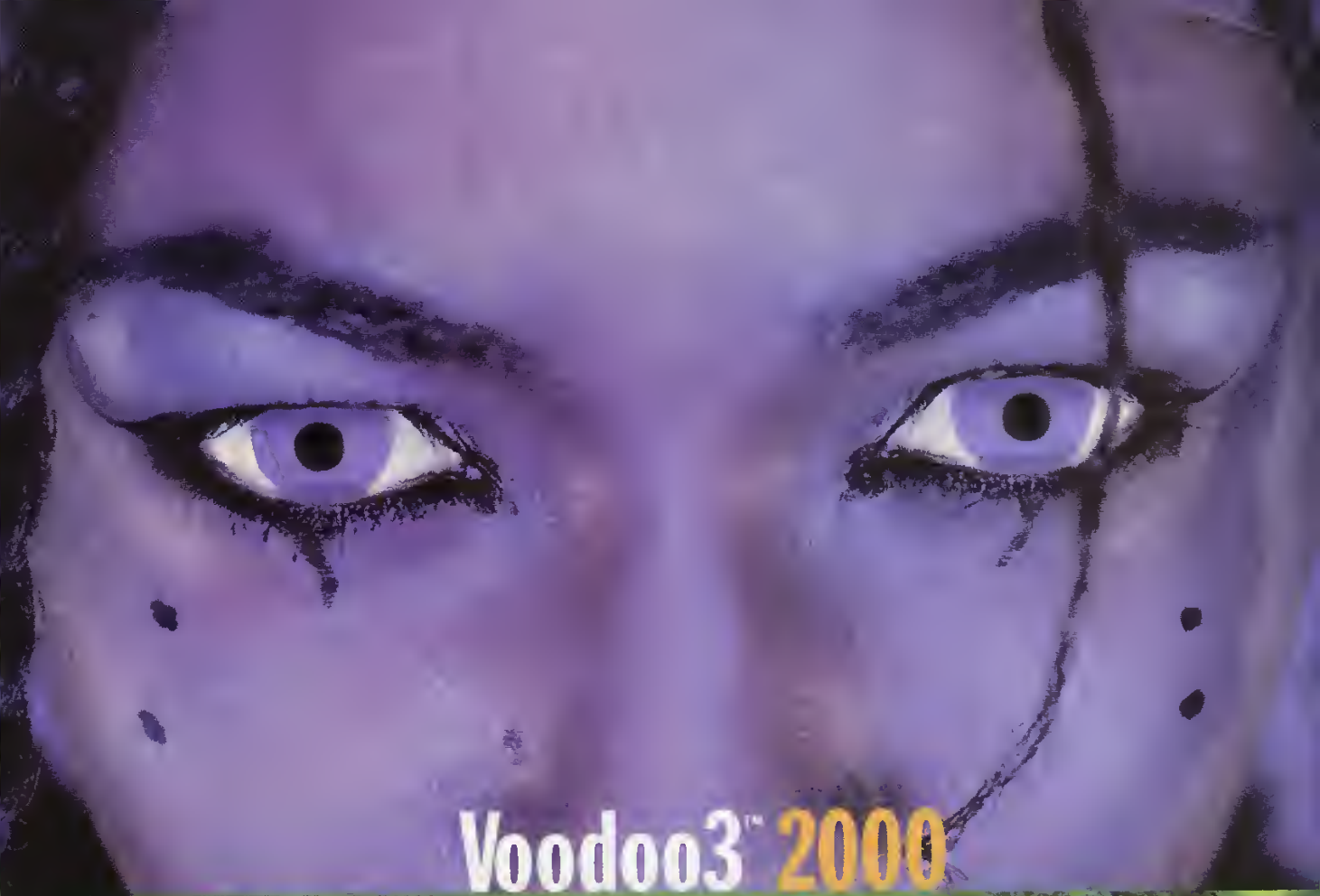
3617 TIPS

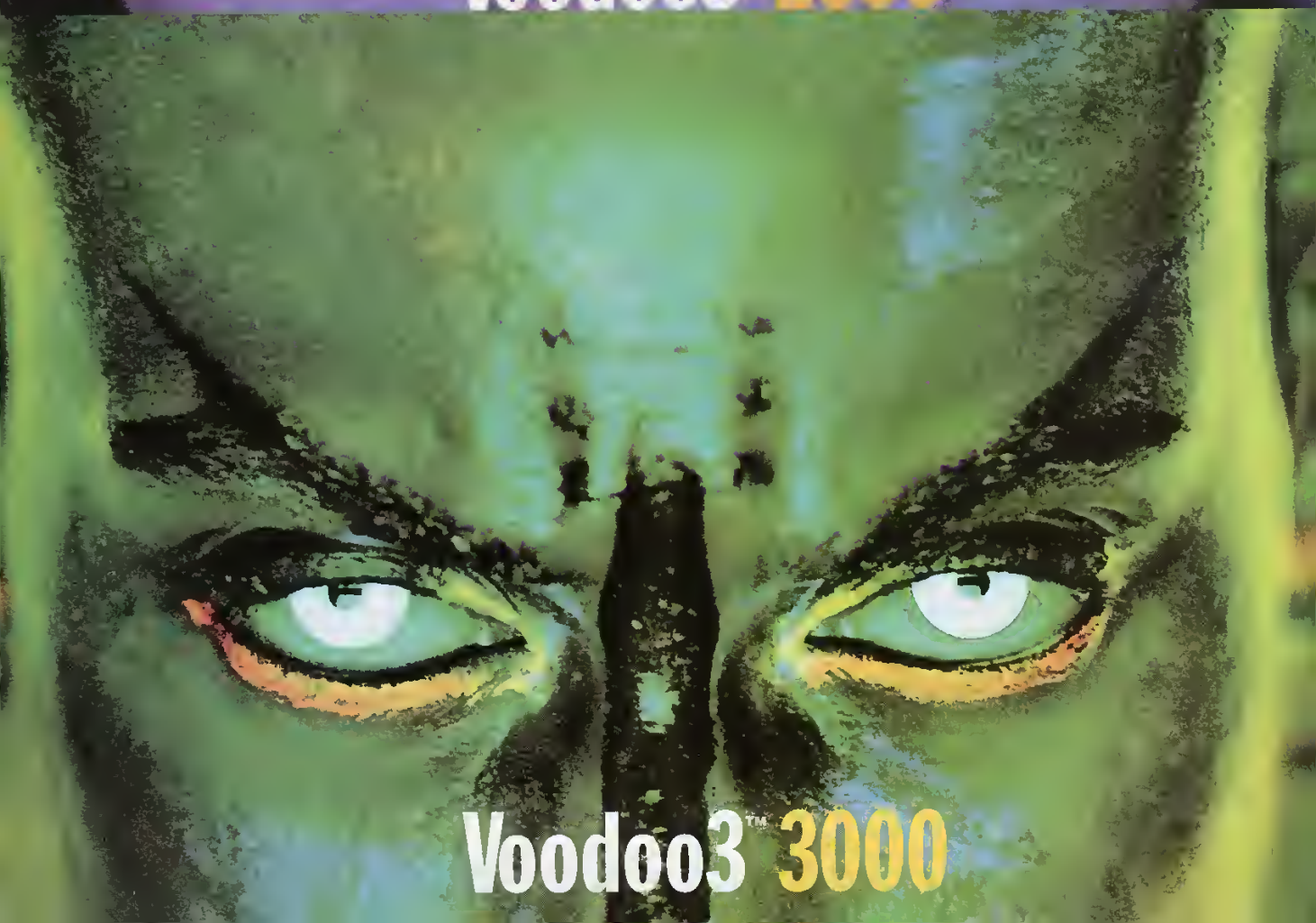
PLANS PAR FAX OU COURRIER

Recevez une **copie** par courrier ou fax des astuces et solutions consultées, c'est sûr, le **3617 TIPS**! Nos journalistes et dessinateurs créent des **plans souvent exclusifs** de vos jeux préférés (comme les ci-dessus). Les courriers demandés avant 18h sont postés le **jour même**. Les fax sont bien sûr envoyés **immédiatement**. Exclusivement sur 3617 TIPS.

Beaucoup de nouveaux plans PC et CONSOLES
Le seul service fax/courrier d'astuces et solutions

POUR (PRESQUE!) TOUS LES JEUX CONSOLES ET PC


Voodoo3™ 2000


Voodoo3™ 3000

Souvenez-vous de ces visages
La 3D/2D la plus rapide du monde
Compatibilité avec les jeux les plus performants :
Support de : Direct3D® - Glide® - OpenGL®
Support DVD
Sortie TV/S-Vidéo
Voodoo3 2000 PCI
Voodoo3 3000 AGP
Voici la Voodoo3
3dfx
www.3dfx.com
Bientôt disponible chez : Boulanger Carrefour Casino Conforama Cora Fnac Hypermedia Leclerc Surcouf
3Dfx Interactive - 32, rue de Cambrai, 75019 Paris   Tel: +33 1 40 37 79 24   Fax: +33 1 40 37 54 38

Sommaire 122

CD-ROM P. 10
[illegible]

Courrier P. 18
[illegible] répond à toutes vos questions.

News P. 22
[illegible]

Hors-sujet P. 70
[illegible]

Test Hard P. 74
[illegible]

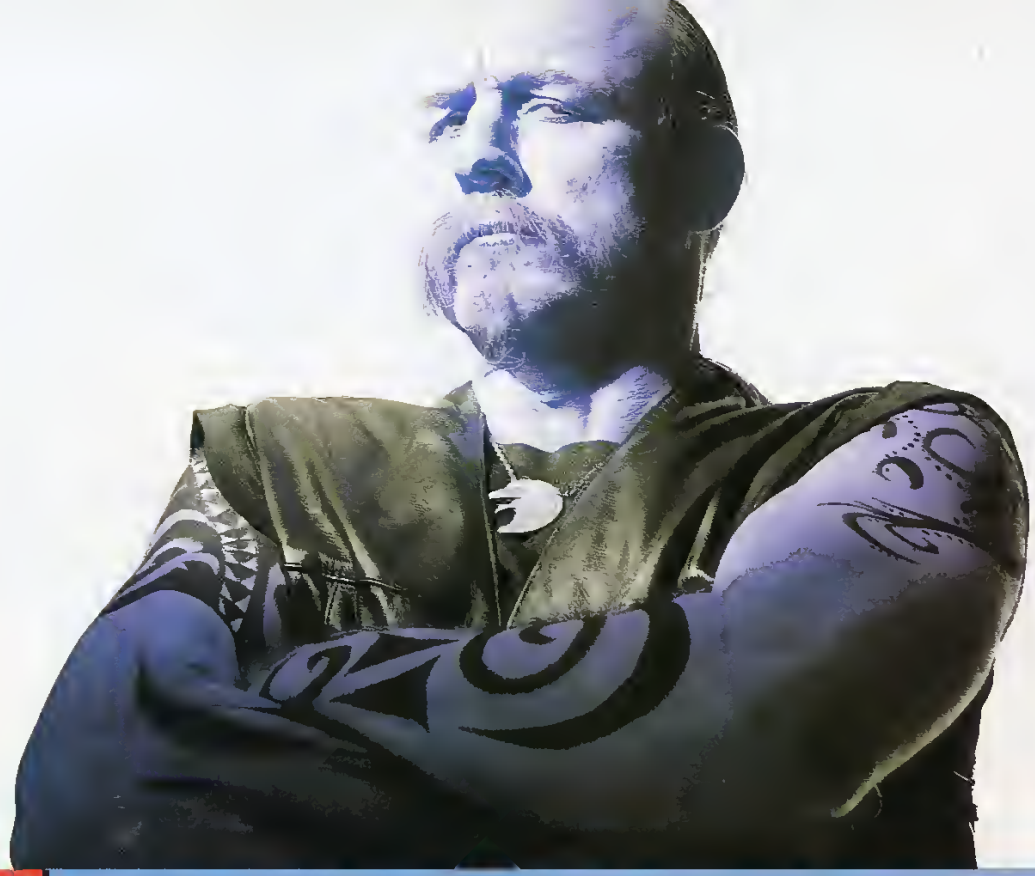
Multiplayer P. 78
[illegible]

Reportages P. 102
[illegible] p. 102
[illegible] p. 114
Blizzard [illegible] p. 124

Tests P. 138
Aliens versus Predator p. 140
Official F1 Racing p. 152
TOCA 2 p. 158
Lands of Lore 3 p. 162
World War 2 Fighters p. 166
[illegible], le Sens du devoir p. 172
L'Explorateur 3 p. 176
[illegible], La légende de l'île perdue p. 178
Starsiege p. 182
[illegible] p. 186
[illegible] p. 192
U.E.F.A. Champions League p. 196
Uprising 2 Lead and Destroy [illegible]
Army Men II [illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] p. 210

Aliens vs Predator

Les deux extraterrestres les plus meurtriers de la création se donnent rendez-vous en page 140.



Guillemot

MAXI GAMER XENTOR 32

A TOI DE VOIR SI TU VEUX VRAIMENT GAGNER !

Tu cherches toujours plus de sensations dans les jeux ? Avec le processeur graphique Riva TNT2 ULTRA™, le plus musclé et le plus innovant du marché, Maxi Gamer Xentor 32 t'offre des performances à couper le souffle :

- Qualité visuelle encore jamais égalée : rendu 3D photoréaliste quelle que soit la résolution, y compris dans les tous derniers jeux 3D.
- 32 Mo de RAM ultra-rapide, cadencée à 183 MHz, pour répondre aux exigences des jeux extrêmement riches en textures tels que Quake III™ 32 bits.
- Sortie TV pour jouer sur grand écran dans une qualité époustouflante.
- Et pour te remettre de tes émotions, tu peux même visionner des DVD-Vidéos !

Alors accroche-toi bien car la vitesse de Maxi Gamer Xentor 32 procure d'intenses émotions qui vont également foudroyer tes adversaires !

nVIDIA™

AGP 2X

32MB

183MHz RAM

Egalement disponible :
Maxi Gamer Xentor,
processeur graphique Riva TNT2™
version 16 Mo, 166 MHz.

www.guillemot.com

GUILLEMOT FRANCE S.A. RP2 56204 LA GACILLY Cedex Tél. 02 99 08 81 71 Fax 02 99 08 94 17
Maxi Gamer Xentor™ et Guillemot™ sont des marques déposées de Guillemot Corporation. Tous droits réservés. NVIDIA, le logo NVIDIA, RIVA TNT2 et TNT2 ULTRA sont des marques déposées de NVIDIA Corporation. RIVA TNT2 et RIVA TNT2 ULTRA sont des marques déposées de NVIDIA Corporation et SGS-THOMSON Microelectronics. Microsoft® Windows® Windows 95™ Windows 98™ et Windows NT™ sont des marques et/ou des marques déposées de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Le contenu, la conception graphique et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays.

TOCA 2
TOURING CARS

www.toca2.com

LE RETOUR

- 9 NOUVEAUX CIRCUITS INTERNATIONAUX ET 7 VOITURES DE SPORT SUPPLÉMENTAIRES
- ARRÊTS AUX STANDS, RÉGLAGES TECHNIQUES DES VOITURES... ENCORE PLUS D'INTENSITÉ ET DE STRATÉGIE
- GRAPHISMES HAUTE RÉSOLUTION ET MÉTÉO ALÉATOIRE EN TEMPS RÉEL
- 7 MODES DE JEU DISPONIBLES DONT MODES MULTI JOUEURS (EN LINK SUR PLAYSTATION)

7 NOUVELLES MARQUES DE VOITURES DE SPORT | 5 ÉQUIPES OFFICIELLES ET LEURS 16 VOITURES | 9 NOUVEAUX CIRCUITS INTERNATIONAUX

RENAULT
PlayStation
Codemasters
PC
CD
ROM
Win 95&98

le cd-rom

Après avoir sélectionné un affichage en 65 536 couleurs sous Windows 95 ou 98, lancez Gen4.exe à la racine du CD-ROM... C'est parti ! Cliquez ensuite sur les jeux que vous voulez installer. Précision importante : s'il vous manque DirectX 6.1, n'oubliez pas qu'il est présent sur le CD, dans le dossier « DirectX6.1 ». Il est de toute manière recommandé de l'installer si ce n'est déjà fait, cela vous évitera de nombreux plantages !

AVIS A LA POPULATION
En raison d'une date de bouclage tardive, il est possible que certaines démos soient placées sur le CD en dernière minute sans être détaillées dans ces pages : selon la place, elles seront ajoutées, ou remplaceront d'autres démos. Pour être fixé, il suffit de lancer l'interface qui, elle, sera de toute manière à jour. ●

Wild Metal Country

Editeur : Gremlin • Genre : action • Multijoueur : oui • Version démo limitée : une mission • Version complète : juin • Config mini : P166, 32 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 24 Mo • Exécutable : setup.exe • Désinstallation : menu « Démarrer »

Encore un jeu de tanks ! Eh oui, et celui-ci n'a pas l'air mal non plus. On y contrôle donc des petits chars d'assaut qui se tirent joyeusement dessus. Attention, leur conduite n'est pas très pratique puisqu'il faut utiliser les touches « 5, 6, 2, 3 » du pavé numérique. Les deux chenilles se contrôlent indépendamment l'une de l'autre. C'est amusant en Solo et encore plus drôle à plusieurs. Ça tombe bien, cette démo est Multijoueur. ■

Ça ne marche pas ?
Si un CD-ROM ne fonctionne pas, copiez les démos du CD vers votre disque dur et installez. Si ça ne marche toujours pas, ne le retournez pas mais téléphonez d'abord au 01 49 88 67 98 pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche préalable, aucun échange ne sera effectué. ■

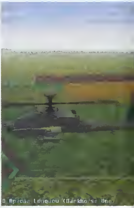
Requiem

Editeur : 3DO • Genre : action • Multijoueur : non • Version démo limitée : un grand niveau • Version complète : juin 99 • Config mini : P200, 32 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 40 Mo • Exécutable : requiem.exe • Désinstallation : menu « Démarrer »

Le prochain Quake-like s'annonce... très [illegible] ! Bien sûr les massacres en série et les adversaires [illegible] on connaissait déjà, mais ce que l'on n'avait encore jamais vu dans un jeu de ce genre, c'est la présence de pouvoirs surnaturels ! Eh oui, après avoir installé la démo et [illegible] les touches (passage obligé pour bien maîtriser les commandes), le joueur n'aura plus qu'à se lancer dans l'aventure. Comme il joue un ange, il dispose de plusieurs types de [illegible] : offensifs, défensifs [illegible]. Il suffit d'afficher la liste et de sélectionner [illegible] préféré pour l'utiliser ! [illegible] Enjoy yourself ! ■

Apache Havoc

Editeur : Ubi Soft • Genre : simulation • Multijoueur : oui • Version démo limitée : 1 mission, 1 free flight • Version complète : disponible • Config mini : P166, 32 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 117 Mo • Exécutable : demo.exe • Désinstallation : menu " Démarrer "



Dans cette démo, on peut piloter le fer de lance des hélicos de l'armée américaine, le Apache donc, ainsi que le Havoc. L'éclate à plusieurs est aussi prévue puisqu'un mode Multijoueur est inclus.
Bon, comme il s'agit d'une démo, il n'y a qu'une seule mission prévue et une séance de vol libre. L'instrumentation, quant à elle, est pleinement opérationnelle et bien compliquée à souhait. Allez donc jeter un œil sur le fichier « readme.txt » pour savoir comment s'éjecter et bazarder trois missiles ! ■

VIDEO LIVE
CLIQUEZ...!
Le service est accessible 24h/24 et 7j/7. Vous choisissez votre interlocutrice selon vos goûts, et le dialogue visuel commence de jour comme de nuit à vous de voir...

Réussissez tout* avec

PrintMaster

7

Avec le CD-Rom PrintMaster, créez et personnalisez tous vos documents illustrés.

Grâce à PrintMaster, Manon a pu faire de son anniversaire une fête inoubliable : invitation, banderole, affichette.

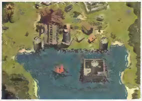
Choisissez, créez, imprimez : en un tour de main, tous vos documents prennent une autre allure, une allure qui vous ressemble. En famille, utilisez PrintMaster sans modération : carte de vœux, calendrier, menu, papier en tête, étiquette, carte de visite, page web.

A faire avec mo
PrintMaster :
- invitations
- enveloppes
- poster
- banderoles
- tee-shirts
- masques

TLC-Edusof
Toute La Connaissan

Corsairs

Editeur : Microids • Genre : gestion/stratégie • Multijoueur : non • Version démo limitée : 5 missions • Version complète : disponible • Config mini : P133, 32 Mo • Place sur le disque dur : 73 Mo • Exécutable : corsairs.exe • Désinstallation : suppression dossier

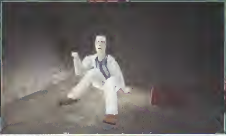


Pour jouer les vieux loups de mer, installez donc cette démo. Pour qu'elle s'exécute correctement, il faudra laisser le CD dans le lecteur après décompression des fichiers. Vous disposez de cinq missions dont quatre appartenant au *tutorial* qui vous permettra de vous familiariser en douceur avec l'interface : navigation, combat, abordages, tout est prévu ! Ensuite, une vraie mission plus coriace vous attend. Attention au vent, il est capital pour la navigation. ■

Tanktics

Editeur : Gremlin • Genre : astuce • Multijoueur : non • Version démo limitée : 5 tutorials, 1 mission • Version complète : juin • Config mini : P133, 16 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 45 Mo • Exécutable : setup.exe • Désinstallation : menu « Démarrer »

Ne vous fiez pas aux graphismes de Tanktics : certes, ils semblent complètement arriérés mais c'est un parti pris pour que le jeu fasse jouet couleurs vives, tout en rondeurs ! Il s'agit effectivement d'un très amusant petit jeu d'astuce où l'on construit de petits chars avec un pélican ! Ça semble dingue ? Ça l'est ! Car en plus, il faut alimenter vos usines à tanks avec des moutons ! Bref, commencez par les missions d'entraînement, et vous vous apercevrez qu'il y a de l'idée et de l'humour là-dessous ! ■



Half-Life

Editeur : Sierra • Genre : action • Multijoueur : non • Version démo limitée : un niveau • Version complète : disponible • Config mini : P200, 32 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 112 Mo • Exécutable : UplinkInstallFrance.EXE • Désinstallation : menu « Démarrer »

Voici enfin la démo de Half-Life ! [illegible] Valve s'est fendu d'un niveau [illegible] plaît pas mal. Les [illegible] des marines [illegible] de vos adversaires. [illegible] Si vous avez déjà Half-Life installé sur votre bécane, choisissez [illegible] bien sûr, [illegible] fera l'affaire. Quelques [illegible] au début de la partie, [illegible]. Écoutez donc attentivement [illegible] et suivez leurs instructions. [illegible] un petit bureau. Ensuite, les choses sérieuses [illegible]. Malheureusement, cette démo n'est pas Multijoueur, [illegible] qu'après y avoir goûté, il vous faudra la version complète ! ■

Resident Evil 2

Editeur : Virgin • Genre : action • Multijoueur : non • Version démo limitée : un grand niveau • Version complète : dispo à l'étranger • Config mini : P166, 32 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 150 Mo • Exécutable : ResidentEvil2.exe • Désinstallation : suppression dossier

[illegible] cette démo [illegible] amis de Parallèle de France qui, [illegible] le jeu en France. [illegible] car la scène [illegible]. Ne la ratez pas, elle est [illegible]. Première chose avant de jouer : il est préférable de copier le dossier [illegible] la démo sur votre disque dur, vous bénéficierez ainsi [illegible] plus fluide pour les nombreuses scènes [illegible]. Ensuite, utilisez les touches [illegible] pour vous déplacer, « X » pour vous mettre en [illegible] puis « Entrée » pour faire feu. [illegible] Enjoy ! ■

World War II Fighters

Editeur : EA / Jane's • Genre : simulation • Multijoueur : non • Version démo limitée : une mission • Version complète : disponible • Config mini : P200, 32 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 62 Mo • Exécutable : wwiifightersdemo.exe • Désinstallation : menu « Démarrer »

Ce bon simulateur de vol Seconde Guerre mondiale vous jette en plein conflit franco-allemand. Dans cette démo, qui démarre dès le jeu lancé, vous devrez éliminer un certain nombre de cibles au sol et dans les airs. Utilisez « Entrée » pour cibler (« J » pour les tanks) et consultez le fichier PDF pour la liste des touches utilisées. Le *joystick* est activé par défaut. Pour larguer les bombes et les roquettes, sélectionnez-les avec « ^ » et « $ ». Bonne chance, pilote ! ■

Avertissements

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical et n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie en présence de stimulations lumineuses (crise ou perte de conscience), consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, troubles visuels, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Dans tous les cas, évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures. ■

Plus de 1 000 Jeux

Fini l'âge de pierre...

ACTION
RÉFLEXION
JEUX DE CASINO
ARCADE
JEUX
ÉDUCATIFS...

... relevez enfin de vrais défis !

Que vous soyez adepte des jeux de combat et de stratégie ou que vous préfériez les jeux de cartes et de casino, préparez-vous à affronter des adversaires de taille et à vous creuser les méninges pendant des heures ! Avec son déluge de programmes compressés sur seulement 2 CD-ROM, *Plus de 1 000 Jeux* regorge d'occasions de vous mettre à l'épreuve.
Combats dans l'espace, gestion d'une équipe de football, jeux de rôle, poker et même test de connaissances géographiques...
Ils vous attendent !
Alors, choisirez-vous de conquérir le monde ou d'empocher le jack pot à Las Vegas ?

Micro Application

UN NEURONE AVERTI EN VAUT DEUX

Réf. 2390 - 99 FF TTC prix constaté

Micro Application - 20-22, rue des Petits-Hôtels - 75010 Paris - Tél. : 01 53 34 20 20 - Fax : 01 53 34 20 00 - 3615 Microapp (1,29 mn) - Web : http://www.microapp.com

les goodies

DU MIAM MIAM POUR SES JEUX-JEUX

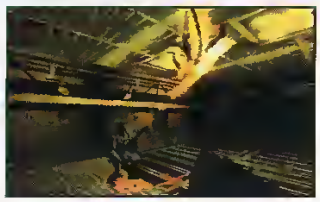
Vous trouverez désormais sur le CD tout plein de bonnes choses pour une quarantaine de jeux récents : *patches* bien sûr, mais aussi, sauvegardes, thèmes de bureau, *skins*, cartes, et... *trainers*. Quézako ? C'est ce que je vous explique plus bas.

QUELQUES INFOS SUR LES TRAINERS

Les *trainers* sont de petits programmes qui tournent en tâche de fond et qui permettent de modifier les valeurs d'un jeu : vie, munitions, etc.
Ils s'installent où vous voulez (de préférence dans le dossier principal du jeu), se lancent avant le jeu et bénéficient souvent d'une petite interface. Il est donc pratique de passer du *trainer* au jeu en utilisant « Alt, Tab ».
Il faut simplement savoir que les *trainers* ne pourrissent pas votre installation.
Voici un aperçu du CD à l'heure où nous bouclons le mag. Pour des infos plus détaillées, et plus à jour, reportez-vous au fichier « Alire.txt » dans le dossier « Goodies / A lire ».

ALIEN VS PREDATOR

* avpmard.zip : *trainer*
Ce *trainer* ne fonctionne qu'avec la DEMO



MARINES. Lancé en tâche de fond, il vous permettra d'avoir une santé de fer et de mieux résister aux immondes créatures visqueuses. Vous savez bien, les Cedricalien.

ALPHA CENTAURI

* smacp3us.exe : *patch*
Ce *patch upgrade* votre version à la 3.0. En plus de corriger quelques *bugs*, elle apporte deux nouvelles options Multijoueur : le « hot seat » (siège brûlant : attention aux fesses) et le jeu par *mail*.

APACHE HAVOC

* Ahpfre.exe : *patch*
Un *patch* réservé à la version française de ce bon simulateur d'hélicos. Donc si vous avez par miracle une version pirate récupérée sur le Net ou ailleurs, ben ne l'installez pas. Ne l'installez pas j'vous dis !

BLOOD 2

* B2P_021.exe : *patch* 2.1
Ce *patch upgrade* évidemment votre version à la 2.1. Il apporte au jeu pas mal de modifications, surtout au niveau Multijoueur : serveurs plus fiables, connexions plus stables, etc. Si seulement ça pouvait être vrai !

CAESAR III

* c3up11fr.exe : *patch*

Voici le *patch* 1.1 réservé à la version française du jeu. Les grincheux qui nous ont écrit pour râler contre le *patch* US seront contents ! Alors, on la ramène moins hein ?

CIVILIZATION CALL TO POWER

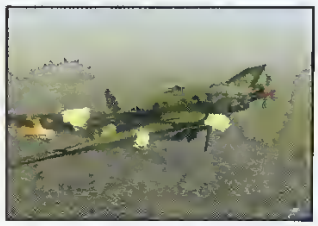
* Fonds d'écran
Trois fonds d'écran en 800 x 600 pour enjoliver votre bô bureau et vivre à l'heure Colonization. Remy va a do-rer !
* dvncvctp.zip : *trainer*
Ce *trainer* vous donnera de l'argent à gogo. Moi ce qu'il me faudrait, c'est un *trainer* sur mon compte en banque.

COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR

* bvhcmtrf.zip : *trainer*
Ce *trainer* donnera à vos hommes des vies infinies. Le *sniper* disposera notamment de munitions infinies. What a deal !

EUROPEAN AIR WAR

* eawv1_1f.zip : *patch* français



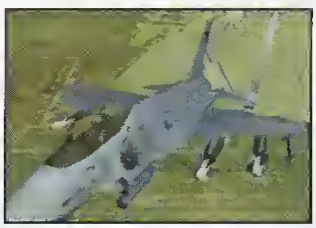
Le *patch* destiné à la version française du jeu qui l'améliore et le rend encore plus mieux.
* bvhstuka.zip : *add-on*
Ce *add-on* vous permettra de piloter un bombardier.
* Missions Solo
Une mission Solo pour vous détendre entre deux *dogfights* Multijoueur !

FIGHTER SQUADRON

* Mission Solo
Une mission Solo au-dessus du Rhin.

FALCON 4.0

* Missions Solo



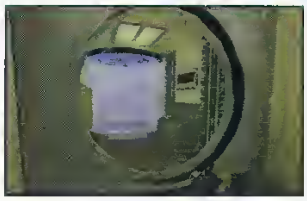
Des missions Solo pour ce bô simulateur de vol qui plante mais qui n'est drôlement bien quand même.
* xwaturret.zip : sons du Faucon Millenium
Suite à une mauvaise manipulation de ma part, ce *goody* destiné à X-Wing Alliance se trouve ici. Bref, il remplace le son de la tourelle dans le Faucon Millenium.

L'ENGIN D'ARE

* abeexod300saved.zip : sauvegardes
Quelques sauvegardes pour vous aider à voir tous les niveaux du jeu. Ma parole, il faut vous mâcher le travail ou quoi ?

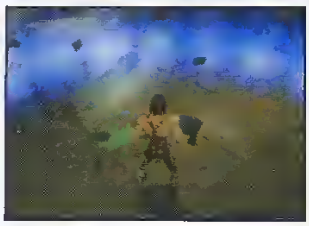
HALF-LIFE

* *Maps* multi *deathmatch*
De nouvelles cartes pour se frîter en groupes. En toute simplicité.
* Maps Solo
Les derniers niveaux solitaires. Si personne veut jouer avec vous, il reste toujours l'ordinateur.



HERETIC 2

* EP_V1-04.EXE : *patch*



C'est plus qu'un *patch*, c'est presque un *add-on* ! Il propose en effet 8 nouvelles cartes *Deathmatch*, une nouvelle arme défensive, de nouvelles *skins*, un nouveau mode de jeu Multi (jeu en équipe), j'en passe et des meilleures.

IMPERIALISM 2

* pdm-i2mt.zip : *trainer*
Pour être riche comme Crésus *ad vitam æternam*, lancez donc ce *patch* et ne vous faites pas prier !
* imp2_102.exe : *patch*
Ce *patch upgradera* votre version à la 1.2.

KING QUEST VIII

* moe13.exe : *patch* français

Ce *patch* corrige les *bugs* graphiques du jeu et est réservé aux versions françaises du jeu.

MONACO GRAND PRIX

* RS2-106D.exe et RS2-106V.EXE : *patches*
Le premier *patch* est destiné aux versions Direct3D

et le second, aux versions 3dfx. Il corrige quelques *bugs* concernant le Game Service et permet au jeu de supporter les cartes son 3D. Quelques problèmes avec les cartes graphiques sont également corrigés.

MYTH 2

* myth2_1.2.exe : *patch*

Ce *patch* corrige des *bugs* graphiques avec la plupart des cartes 3D et ajoute une poignée de fonctionnalités comme par exemple le clic droit, qui permet de désélectionner des unités. Quelques changements aussi au niveau des unités et de leurs aptitudes.
* myth_1.3b2.exe : *patch*
Le tout dernier *patch* pour le jeu indispensable pour jouer sur Bungie.net
* PhoenixRising.zip : carte Multijoueur
La seconde carte Multi *coming from* Bungie !

REDLINE

* redlinet.zip : *trainer*

Pour avoir des vies infinies, des munitions illimitées, pour accéder à tous les niveaux, bref pour être pratiquement invincible, lancez ce *trainer*.

RESIDENT EVIL 2

Je sais, Resident Evil n'est pas sorti et nous

proposons des *goodies*. Ils sont destinés aux petits malins qui auraient achete le jeu grâce au Net ou en revenant des States. Veinards ! Et vous savez quoi ? Ben ici, nous on l'a !
* re2tra.zip : *trainer*
Pour avoir des vies infinies et des armes à gogo, lancez donc ce *trainer* !
* re2savecol.zip : sauvegardes

ROLLERCOASTER TYCOON

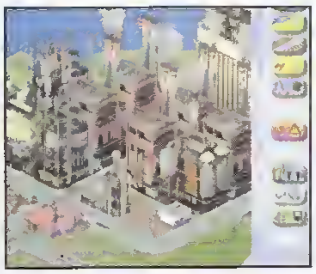
* pdmrctt.zip : *trainer*
Ce *trainer* vous donnera tout plein d'argent.

SETTLERS 3

* s3all132.exe : *patch*
Ce *patch* permet de faire des sauvegardes pendant les parties Multi, automatise celles des campagnes et améliore l'intelligence artificielle.

SIM CITY 3000

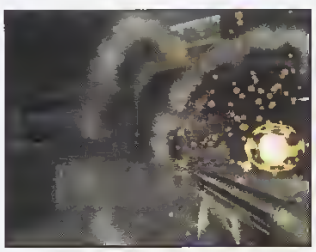
* *Maps*



De nouvelles cartes pour votre jeu de construction préféré !
* Villes
De nouvelles villes pour Sim City
* Pack
Le second *pack* comprend le musée Guggenheim et la Public Library de New York. Pour en profiter il vous faudra le SC3K Plug-in Tool, présent sur le CD du mois de mars.

SIN

* SINCTFB1.EXE : *patch*



Pour pouvoir enfin jouer en mode Capture The Flag, installez donc ce *patch* et vous m'en direz des nouvelles !

SILVER

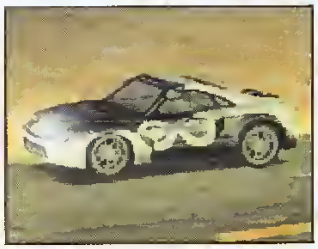
* fdxslvtn.zip : *trainer*
Ce *trainer* permet de modifier les caractéristiques de vos personnages.

SHOGO

* SHOGO_2214_UPGRADE.ZIP : *patch*
Ce *patch upgradera* votre version de la 2.1 a la 2.2. Il supporte le K6 3DNow!, l'EAX, l'A3D et repare quelques *bugs*.

SPEED BUSTERS

* Guide de jeu
Ce guide qui vous devoilera tous les passages caches et astuces du jeu. Il ne s ouvre qu'a l'aide de Acrobat Reader (Adobe) que l'on peut trouver sur certains CD de magazines
* Nouvelle voiture
La Cortex, pour vous servir.



STARSIEGE TRIBES

* tribes10to13.exe : *patch*
Ce *patch upgrade* votre version de la 1.0 a la 1.3
* tribesbeta13to1312.exe : *patch*
Ce *patch upgrade* votre version de la 1.03 a 1.0312 bêta.

TANK RACER

* pdmrp3.zip : *trainer*
Pour avoir de l'energie et des armes, lancez donc ce *trainer*.

TOMB RAIDER 3

* tr3bonussave.zip : sauvegarde bonus

Installez donc cette sauvegarde et chargez-la pour avoir une petite surprise.

UPRISING 2 : LEAD N DESTROY

Il s'agit du même *patch* pour différentes configs. Il permet au jeu d'être pleinement compatible avec DirectSound 3D.
* u23d_amd.exe : *patch* pour K6-2 avec 3dfx
* u2soft_amd.exe : *patch* pour K6-2 sans 3dfx
* u23d_noamd.exe : *patch* pour 3dfx seule
* u2soft_noamd.exe : *patch* pour config sans 3dfx

WARZONE 2100

* pdmwztr.zip : *trainer*
Ce *trainer* permet d'avoir 25 000 en Power, ce qui n'est pas rien.

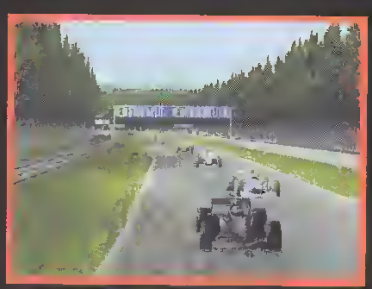
WW II FIGHTER

* WW2_108.EXE : *patch*
C'est le tout dernier *patch* pour la version U.S. du jeu (j'ignore si elle fonctionne avec la française). Il corrige quelques *bugs*, permet au jeu de supporter le Force Feedback et améliore le mode Multijoueur.
* cinema.zip : *tutorial* pour le créateur de cinématiques
Si vous voulez revoir vos plus beaux combats comme au cinéma et que vous avez du mal avec le créateur de séquences cinématiques, jetez donc un coup d'œil sur ce manuel.
* Missions Solo
Trois missions Solo créées avec l'éditeur de missions.

X-WING ALLIANCE

* falconsounds.zip : sons du faucon
Ces sons sont directement importés des films et modifient les sons du Faucon Millenium.
* xwacraft.zip : modif
Ce petit programme vous permettra de piloter tous les appareils du jeu en mode Skirmish. Pour que ça marche en Multijoueur, il faut que les autres joueurs aient aussi ce petit fichier.

Le titre suprême est



PC CD

ÉDITÉ PAR VIDEOSYSTEM

DISTRIBUÉ PAR EIDOS INTERACTIVE

DÉVELOPPÉ PAR Larkhor

Official Formula One Racing : © 1998, 1999 Video System / Eidos Interactive Limited. Toutes les marques déposées sont les propriétés respectives de sociétés précédemment énumérées. Un produit officiel de la FIA Formula One World Championship. Licence accordée par la Formula One Administration Limited.

l'en jeu...

Fonctionnalités

Inédit à partir des données officielles du championnat du monde 1996 de F1 : les noms officiels des écuries, des 15 voitures, des pilotes mais aussi le tracé exact des 16 circuits de la saison. Une vitesse de jeu époustouflante ainsi que des graphismes d'un réalisme incroyable.

Plusieurs modes de jeu (simple course, course rapide, championnat avec ou sans qualifications).

En plus des 20 angles de caméra (incluant un cockpit virtuel en 3D), vous avez la possibilité de créer vos propres positions de caméra.

Ajouts aux ateliers des écuries afin d'améliorer les réglages de votre voiture (usure des pneus, consommation de carburant, étagement de la boîte de vitesse, réglages de suspensions, aérodynamisme...).

Options graphiques permettant l'utilisation sur des PC de table moyenne ou grande puissance.

Vue d'hélicoptère commentée pour chaque circuit.

Jeu en réseau jusqu'à 12 joueurs.

Compatible carte accélératrice 3D et volant à retour de force.

OFFICIAL FORMULA 1 RACING

Actuellement Disponible

www.eidos.com

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Toudi toudi, c'est l'printemps et notre ami Teignard semble y être sensible… Il en a presque oublié l'arrivée imminente du troisième millénaire, la fin du monde et sa mauvaise humeur. Profitez-en, ça va pas durer !

Carrément méchant jamais content

Salut Teignard,
cela faisait longtemps que je souhaitais vous écrire, mais c'est en lisant le numéro 120 de *Gen4* que la goutte a fait déborder le vase. En effet, m'intéressant aux jeux de rallye, dans les News, je vis des photos de Rally Championship 99. La page suivante, je vois des News sur V Rally de Infogrames et je vois les mêmes photos, mais pas de la même taille, sûrement pour tromper le lecteur. Bon passons, ce n'est pas la première fois que je vois ce genre de chose, ça me fait juste rire un bon coup, en pensant à l'esprit consciencieux qui vous anime.
Un peu plus loin dans le magazine, je lis le titre de Silver : « You fuck my wife. » Non pas que cela me choque, mais je ne vois pas l'intérêt de mettre cela en pleine page, ni de mettre l'encadré avec les donzelles blondes, brunes et rousses au milieu du test. À moins que cela soit un profond manque d'imagination et d'envie de faire des tests sérieux, et non de balancer un peu n'importe quoi, croyant faire rue. Je suis abonné à un magazine de jeux vidéo, et pas à un magazine de blagues foireuses.
Mais passons. Un peu plus loin, je vois le test de Falcon 4.0, auquel vous attribuez la note de trois étoiles, car il souffre de quelques *bugs* dans sa version américaine. L'éditeur vous dit que ces *bugs* seront corrigés dans la version française, en l'occurrence celle qui nous intéresse, et vous trouvez que c'est un très bon jeu méritant cinq étoiles s'il y avait moins de *bugs*. Mais vous persistez et mettez trois étoiles à un jeu qui a mis plusieurs années à être créé. Je reprends alors le numéro 118 pour lire le test de Tomb Raider III qui s'étale voluptueusement sur dix pages et remarque que vous l'avez noté quatre étoiles, alors que l'on sait très bien que c'est un des jeux les plus *buggés* de l'histoire du jeu vidéo (comme vous le dites à la fin du test de Falcon 4.0), aux graphismes peu travaillés et au *design* complètement nul (j'en ai eu assez de chercher des interrupteurs pour ouvrir des portes dans le premier niveau, au bout de cinq ça lasse !).
Lorsque j'ai ressorti le test de Dethkarz du numéro 119 (Ndlr : ils va tous nous les faire ou quoi ?), j'ai vu que vous le traitiez de « petit jeu » et pourtant, vous lui avez mis quatre étoiles, en disant qu'il ne révolutionnait pas le genre, et surtout, en disant qu'il ne comportait que quatre circuits. Peut-être n'avez-vous pas testé le jeu ? Il comporte en effet quatre environnements, qui comportent chacun trois circuits différents, ce qui porte le total des pistes à douze (qui peuvent être jouées en mode Miroir).
Vous omettez aussi de dire que le moteur 3D de Dethkarz est d'une fluidité exemplaire, pour des graphismes extraordinaires et ceci même avec un Pentium 166 + 3dfx.
J'aurais beaucoup d'exemples comme ça (Ndlr : arrrgh…) mais je vais m'arrêter là (Ndlr : ouf !).
Alors je pense que vous feriez mieux de récompenser le travail acharné de programmeurs qui, pendant des années essaient de faire avancer le jeu vidéo, et non de vendre le maximum d'exemplaires à Noël. Je ne pense pas être publié, vu le nombre de choses que j'ai à vous reprocher, mais si vous pouviez au moins me répondre et trouver de bons arguments, cela m'aiderait peut-être à regagner l'estime perdue envers vous. Ce qui serait bien, c'est que votre réponse ne soit pas injurieuse, comme la majeure partie du temps (Ndlr : ah ah, on craint mon courroux, hein ?) lorsque vous répondez à des lecteurs qui ne sont pas d'accord avec vous. (…) Je vais tout de même terminer sur un bon point au niveau de vos notations, c'est de ne pas mettre cinq étoiles à tous les jeux et encore moins six. Bravo pour cela ! J'espère que votre magazine retrouvera les tests intelligents d'antan.
Alkerion.

Eh ben,

ça c'est de la lettre-fleuve... Tu as de la chance mon petit Alkerion, beaucoup de chance... Les beaux jours revenant doucement et les jupes des filles raccourcissant en conséquence, ma mauvaise humeur est, ce mois-ci, en veilleuse. Cela te permettra de passer à côté du torrent d'injures que tu craignais. Alors, heureux ? Bon, tu soulèves plusieurs problèmes dans ta lettre. Prenons-les dans l'ordre. Visiblement, tu n'as pas été sensible à l'humour – euh... particulier – de Cedric, qui n'a pas hésité pour le test de Silver, à donner dans le gros sous-entendu. Que veux-tu, il est comme ça. Pour lui, une bonne soirée, c'est bière, quiche et bonne bourrée au fond d'un bar bavarois. Je sais, ça en dit long sur ses talents de comique mais comme c'est lui qui s'occupe des tests, personne n'a son mot à dire et s'il a envie de faire des pages « plus » sur les lolos des nanas des nains, rien ne l'en empêche. Alors désolé pour toi si tu n'es pas client de ses saillies diététiques. Et puis de toute façon, tu n'as vraiment pas l'air d'être un marrant, je crois qu'on pourrait s'entendre. Cependant, sans vouloir systématiquement donner dans la « blague foireuse », un peu d'humour n'a jamais fait de mal à personne (à part à toi bien sûr), non ?

Au sujet des captures identiques sur les jeux de rallye, là, je ne peux cautionner. Régis et Johnny, nos maquettistes, aussi talentueux soient-ils (qu'est-ce que je suis gentil moi, faudra que je me rattrape le mois prochain), ont vraisemblablement foiré quelque part. Rassure-toi d'ailleurs puisque Seb, l'auteur de la news, *leur a violemment reproché leur petite erreur. Merci les gars, c'est toujours bon pour l'ambiance.*

Tu reproches ensuite à Gen4 *de ne pas être logique dans sa notation. C'est tout juste si tu ne nous accuses pas d'incompétence crasse. Mais c'est normal, tu n'as pas toutes les informations. En ce qui concerne Falcon 4.0, il aurait été peut-être plus sage de reporter le test en attendant la version française, et en vous laissant ainsi sans informations. Car entre ce que promet un éditeur et entre ce qui est réellement fait, il y a parfois un gouffre. L'expérience nous a appris à nous méfier. C'est pourquoi nous n'allions pas donner 5 étoiles à un jeu* buggé. *Lorsque l'on recevra une version finale française qui tourne normalement, un rectificatif sera publié. Rémy, qui s'est chargé du test, a bien expliqué pourquoi il n'avait mis que trois étoiles. En ce qui concerne Tomb Raider III, ses* bugs *(impardonnables certes) n'ont pas eu la même incidence sur la note que pour Falcon 4, pour une raison simple : la progression dans le jeu était possible alors qu'elle ne l'était pas avec Falcon pour cause de retours sous Windows fréquents..*

En ce qui concerne Dethkarz, le qualificatif de « petit jeu » (merci Cedric) n'est en rien péjoratif en dépit des apparences. Souvenez-vous de Funtracks, autre « petit jeu » notable qui avait eu quant à lui, cinq étoiles. La note finale reflète, je le rappelle, l'intérêt général du jeu et non la campagne de presse qui a été faite sur lui, le poids de son éditeur ou le nombre de pages de pub qui lui ont été consacrées, même dans Gen4. *Alors arrêtez un peu de vous formaliser pour des histoires de vocabulaire. Z'êtes tatillons ou quoi ?*

Histoire de bit

Coucou la Teigne,

je t'écris parce que je voulais faire passer un coup de gueule à tous les mecs qui lisent *Gen4* et qui pensent que les filles sont des potiches. Voilà voilou, mon cœur s'est mis à battre à 100 km/h (vouï vouï) quand j'ai lu l'histoire de Kortex qui s'est ramassé avec une rousse en Suisse. Je vous annonce donc que les filles ne sont pas des spécimens qui se pomponnent et qui se déhanchent pour vous faire baver. Il y a des meufs partout maintenant (Ndlr : même à la rédac, c'est dire...). Donc Kortex, je suis une fille (pas de doute, crois-moi), bien sûr j'ai mes soucis de séduction, je papote avec les copines, je me fais draguer et tout et tout mais ça ne m'a jamais empêchée de jouer à Doom, Quake, Duke et autre Age of Empires (hem la Teigne, y a pas que Sophie, O.K. ?). Pourtant, ce n'est pas pour ça que je vais prendre un flingue et tirer sur les gens ! Kortex, t'as pas eu de pot, c'est tout, tu es tombé sur une meuf dotée d'une ouverture d'esprit aussi étroite qu'elle (Ndlr : Oh !).

Je voulais aussi parler du Net, l'endroit le plus misogyne que je connaisse : il y a deux ans, lorsque j'allais jouer sur Kali à Warcraft II, je te dis pas le nombre de mecs qui ricanaient comme des hyènes en me voyant arriver. Ce n'est pas en émettant des grognements de bêtes que vous allez nous impressionner. J'annonce aussi que j'appartiens à l'Alliance Francophone, qui est une association de joueurs de Age of Empires et que là, les filles sont les bienvenues... et on s'éclate ! Vive les filles intelligentes et belles qui savent s'éclater avec les jeux !

Bisous à tous les hommes qui ont su évoluer (j'espère que toi la Teigne tu en fais partie).

Blinky

Merci,

merci pour ce témoignage sincère et poignant. Cette franchise, la cruauté de la situation, l'épouvantable pression que tu as supportée, l'humiliation, les moqueries, tout cela a, j'en suis persuadé, bouleversé tout le monde. Alors amis lecteurs, ne laissez pas une infortunée fille « intelligente et belle qui sait s'éclater » dans la panade. Prenez-la par la main et foutez-lui une banne rouste à Age of Empires ! Non mais franchement, comment oses-tu venir marcher sur les plates-bandes des mâles, les vrais, avec des morceaux de testostérone dedans ? Les jeux on-line, *c'est bien connu, c'est réservé aux mecs qui en ont, pas aux filles qui se pomponnent et qui discutent avec les copines au lieu de défendre leurs prêtres ! Il suffit de les voir, les joueurs, les vrais, au fond de leur chambre en bordel, le visage luisant de sébum, pour comprendre qu'une fille sur le Net, ça bouleverse leur petit univers. Heureusement, ta lettre brillante et ton franc-parler vont, j'en suis certain, réconcilier tout ce joli monde. Donc une fois encore, merci.*

Allo, Mireille Dumas ?

Oh, grand teignard !

Moi, simple mortel, je me permets de te déranger dans ton grand sommeil, guerrier/mage Elric du poing enflammé, je viens te punir toi et tes hobgobelins baveux pour avoir mal jugé le jeu Baldur's Gate, il méritait six étoiles parce c'est tout simplement le meilleur jeu du monde à l'heure actuelle. Je m'explique : j'ai quasiment perdu ma copine, professionnellement je suis au rouge avec mes absences, mes amis me craignent, je n'ai plus de chambre mais plutôt un chantier (entre la torche, les clopes, les vêtements sales, les résidus de nourriture et les tasses à café...), seul Heroes of Might & Magic II m'avait procuré un tel plaisir (j'ai même enregistré les musiques). Maintenant, c'est le deuil, après quinze jours de campagne dans un monde duquel je ne voulais plus sortir... J'ai découvert la fin de ce jeu mythique et plus rien ne vit en moi, je suis mort avec le jeu, une fin trop belle et trop courte à mon avis. Plus aucun jeu dans ma réserve ne le motive, je n'allume même plus ma bécane. Teignard, dis-moi qu'il va y avoir une suite ou une nouveauté qui puisse oser rivaliser avec cette merveille.

Comment pourrais-je lire les fichiers son du jeu, je n'ai aucun logiciel qui les reconnaisse ? Y a-t-il des différences lorsqu'on

Ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre, ni enveloppe... ni rien, peuvent désormais m'écrire un e-*mail* à l'adresse suivante : teignard@planete.net. C'est *in, cool, fun* voire *wizz* !

recommence le jeu avec le même personnage ou un autre ?
Joe
P.-S. : Khéridine, tes dessins sont trop *cool* !

Oula,

c'est ce qui s'appelle tendre le bâton pour se faire battre. Diffuser une lettre pareille en ce moment, alors que l'inquisition revient sévir sous la forme d'une association familiale bien de chez nous, tient de la provocation. Car ce jeune garçon est complètement fou, c'est évident. Il vit dans une poubelle, a perdu tous ses amis, son job et peut-être même son ragondin, ce qui en dit long sur la décrépitude mentale qui le ronge (tu bosserais pas chez Joystick, *toi, par hasard ?). Seul palliatif : une hypothétique suite au jeu même qui a causé sa perte. Alors mon cher Joe, j'ignore si c'est une bonne nouvelle pour toi mais je t'annonce qu'un* add-on *devrait être bientôt dispo (et peut-être même testé dans ces pages), suivi d'un autre en octobre. Quand à Baldur's Gate 2, il en est fortement question.*
Cinq étoiles fut une note juste pour cet excellent jeu. Si tu as halluciné sur Heroes of Might & Magic II, tu seras ravi d'apprendre que le III s'apprête à sortir. Il est peut-être même testé dans ces pages (euh là, j'm'avance un peu...). Décidément, c'est encore une mauvaise nouvelle pour toi, ce n'est pas ce mois-ci que tu vas récupérer ta copine et prendre une douche.
Quant aux rombières qui prendraient cette lettre au sérieux et qui seraient tentées de la lire dans une émission de Mireille Dumas en implorant le seigneur au plus haut des cieux et le Maréchal au plus bas, je leur dis une chose : c'est de l'humour, c'est pas pour de vrai ! Joe, n'habite pas une poubelle comme Mordicus, il n'a pas coupé court avec le monde extérieur et ce n'est pas lui le vampire de Dusseldorf puisque c'est moi. Dans la presse micro, nous sommes effectivement tous de profonds dérangés qui se prennent brutalement de passion pour les pingouins ou qui titrent leurs articles « You fuck my wife ». C'est normal, les jeux sanguinaires oliènent nos petites neurones fragiles et les font muter en microbes mentaux qui font jaillir dans nos esprits abjects les pires idées. Comme par exemple le désir d'entarter massivement des réacs à la c.. ou l'envie d'envoyer par la poste 1 500 rats à une association d'honorables et irréprochables familles françaises. Vous voyez, défenseurs de la morale et des enfants blonds, nous avouons, nous nous confessons, vous n'aurez même pas besoin d'avoir recours à la Question et aux charbons ardents lorsque nous serons interrogés dans vos geôles par le digne descendant de Torquemado. Rassurés ?

Pirate à babord

Salut,
je crois n'avoir jamais vu une telle hypocrisie dans notre société ! Les journalistes nous rabâchent tous les jours que les pauvres éditeurs de logiciels se font pirater leurs jeux alors qu'on voit des pleines pages de pub dans les journaux vantant les mérites de graveurs à bas prix ! Sales hypocrites ! Autant mettre un loup dans une bergerie et lui interdire de manger l'agneau ! Moi je m'attends à ce que les fabricants de graveurs changent de normes pour nous obliger à changer de matos.
Pierrot

Hello,

c'est vrai, il y a, à première vue, une certaine contradiction entre le discours des éditeurs et des médias, et la politique de vente des fabricants de graveurs. Et c'est vrai qu'il peut sembler hypocrite de leur part de répéter sur leurs notices que la copie de CD est illégale, blablabla, menottes, police, prison, sauf dans un contexte individuel. C'est qu'ils comptent sur votre éthique, mes gaillards ! Tout en étant de vrais capitalistes affairistes (pardonnez le pléonasme) et soucieux du profit maximum, les fabricants sont en réalité de vrais humanistes : ils tentent de faire appel aux qualités les plus élémentaires du citoyen : l'honnêteté et le respect des lois. Ce n'est pas de leur faute si vous n'êtes que de sales individualistes incapables de résister à la tentation (bon, c'est vrai qu'elle est grande...) et dénués d'éthique ! Et puis, il y a quelques années, les jeux sortaient encore sur disquette, ce n'est pas pour cela que l'on allait conspuer tous les fabricants de lecteurs (pourtant, le pirotage allait alors bon train) ! Pareil pour les livres et les journaux, on ne va pas hurler à l'hypocrisie à cause des photocopieuses et des appareils photo ! Et puis la copie de CD sauvage n'est pas la finalité d'un graveur, loin de là. On voit de plus en plus d'acheteurs qui investissent pour graver leurs MP3 (pas vrai Cedric ?), leurs photos, leurs sauvegardes, leurs compils musicales et autres vidéos. Et puis réjouis-toi, les jeux sur DVD ne devraient plus tarder à arriver (les graveurs suivront, assurément), et le temps que les pirates s'adaptent, il y aura quelques mois de flottement durant lesquels tu ne pourras pas râler contre l'hypocrisie générale !

Docteur, une camisole...

Bonjour Monsieur Teignard,
je suis abonné depuis plus de 2 ans à *Gen4*, aujourd'hui j'ai réalisé que *Gen4* est devenu de moins en moins bien. En particulier le CD. Merci de mettre des trucs qui marchent et des trucs bien, parce que les démos des 2 mois derniers étant vraiment insignifiantes pour les joueurs, moi, je m'en bas les cou... des demos Abe, Rival Realms, Big Race USA, Powerslide, Tonic Trouble, Tung... merde, j'en ai marre, il y a des démos qui sortent par centaines sur Internet, alors vous allez télécharger les meilleures... Vous faites chier avec vos conne-

Serait-il possible de m'abonner à Gen4 de l'île Maurice à un tarif raisonnable ?
Non. Y en a marre des chanceux qui se dorent au soleil.

Salut ta Teigne, un petit bonjour des cocotiers !
Ça suffit oui ?

Quelles sont les études pour devenir testeur à Gen4 ?
Trois ans à Fleury-Mérogis et quatre aux Baumettes. Prendre l'option Sainte-Anne si possible.

Dans la tente, je vous prie d'agréer, monsieur Teignard, l'expression de mes envolées verbales
Moi, dans la tente, mes envolées n'ont généralement rien de verbales...

Bon je suis lecteur de Gen4 que je trouve bien blablablabla
Qu'entends-tu exactement par « blablablabla » ?

ries de *patches* qui fonctionnent pas avec les versions françaises. On est déjà dans la merde dans ce pays, pourquoi nous le rappeler ? J'espère que dans le numéro d'avril il y aura les démos actuellement disponibles sur le Net · X-Wing Alliance, Alien vs Predator, Half-Life (déjà sortie depuis longtemps), Uprising 2, et tous les autres que vous ferez l'effort de chercher. Je ne sais pas ce qu'il se passe chez ceux qui s'occupent du CD mais il y en a ras-le-bol. Vous pouvez toujours ch… pour que je me réabonne pour une troisième fois, même *Joystick* ferait l'affaire pour moi. Ah, justement, c'est ce que je vais faire, m'abonner à *Joystick*. Et c'est pas avec un connard qui sait pas répondre correctement au courrier que ce magazine aura la réputation d'être « cool ». Franchement, *Gen4*, vous n'êtes PAS UN MAGAZINE AMATEUR, vous pouvez montrer que vous êtes des PROS, mais vous ne le faites pas avec presque 50 balles le numéro… Vons êtes aussi minables qu'un élevage de cafards. Je n'attends plus votre mag dans ma boîte aux lettres comme avant, maintenant, je me demande tous les mois quel magazine de merde ils vont nous ch… ses connards de *Gen4*…

Bon, puisque cette lettre ne sera pas publiée, je dis à tous ceux que j'ai vu dans le courrier du Teignard que ce sont vraiment des crétins du premier genre. Faut vraiment être un débile pour jeter des coups de gueule sur le non-respect des Bulgares, la protection des animaux, le sexisme et les fautes d'orthographe au grand Teignard… des branl. ., des pauvres gars qui se font encu… par des clowns.. D'ailleurs, pour montrer mon « menfoutisme », j'en ai fait des fautes d'orthographes (Ndlc : Allez, je t'en laisse une) . Bon, merde à vous et à toi, Teignard.

Weequay

Eh ben…

Je n'ai qu'une chose à dire… Bravo ! Bravissimo ! Belle leçon ! Quelle verve, quelle culture dans la grossièreté, quelle audace, quel talent ! On ne peut être qu'admiratif devant des critiques aussi argumentées, aussi construites ! C'est de l'art ma parole ! Cela dénote un esprit vif, attentif aux moindres imperfections, supérieurement brillant. Attention, car à déployer autant d'intelligence, tu vas finir par te faire des ennemis. Et surtout, ne les crois pas s'ils te traitent de tous les noms d'oiseaux, ils feront ça par pure jalousie…

Je dois dire que t'accuser toi-même de « men-foutisme » (! ! !) pour excuser les dizaines de fautes d'orthographe de ta lettre (corrigées par mes soins par respect pour les lecteurs) (Ndlc & SR : Pardon ?) est une excuse magistrale. Tout le monde te croit et personne n'a jamais pensé une seconde que tu n'étais en réalité qu'un irrécupérable ignare. Alors merci pour nous avoir montré la voie, merci pour tes conseils et tes reproches, ils vont permettre au mag de faire un grand pas en avant. Et merci pour ta majestueuse vulgarité.

Note aux lecteurs (aux vrais)

La lettre de notre ami me donne l'occasion de faire une mise au point sur la sélection et la difussion des démos. Il nous est impossible de passer toutes celles qui sont sur le Net pour trois raisons : soit les éditeurs ne sont pas toujours d'accord parce qu'ils ont négocié une exclusivité avec un autre magazine, soit parce qu'ils nous demandent d'attendre la sortie du jeu pour que la diffusion reste d'actualité, et surtout parce que nous bouclons le CD-ROM trois semaines avant la parution du magazine (presser 90 000 CD-ROM ça ne se fait pas tout seul). Ajoutez à cela une place limitée sur le CD-ROM et vous comprendrez pourquoi on ne passe pas la démo bêta du fabuleux Vulture Magic Strom qui pèse 240 megs et dont la sortie est prévue pour la rentrée. Caputo ?

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989

CENTURY SOFT

PC CD-ROM JEUX neufs

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN ✆
04.73.60.00.18
WWW.CENTURY-SOFT.COM
FAX 04.73.60.00.17

nouveautés *
à paraître

ALIEN VS PREDATOR vf	319
ARMY MEN 2 vf	289
ART OF WAR BATTLE PACK 1	199
BALDUR S GATE SCENARIO vf	195
BATTLE OF BRITAIN	349
BRAVEHEART vf	335
CHESS MASTER 6000 vf	289
DESCENT 3	TEL
EAST FRONT 2	349
F1 official formula 1 racing vf	335
FIGHTING STEEL	335
FLANKER 2.0	TEL
FLEET COMMAND	TEL
FLY vf	349
GUY ROUX MANAGER 99 vf	295
HEROES MIGHT & MAGIC 3 vf	335
HIDDEN & DANGEROUS vf	335
LEAD & DESTROY uprising 2vf	295
L ENTRAINEUR 3 vf	319
MACHINES vf	319
MECH WARRIOR 3 vf	289
MIG ALLEY vf	329
PRO PILOT 99 vf	319
PUMA STREET SOCCER vf	279
RESIDENT EVIL 2 vf	289
RETURN TO KRONDOR vf	319
ROAD TO MOSCOU nf	295
SHADOW COMPANY vf	329
SPORTS CAR GT vf	319
TELEFOOT MANAGER vf	289
UNREAL TOURNAMENT vf	319
WARGAMERS NAPOLEON nf	329
WORLD WAR 2 FIGHTERS vf	335

101 AIRBORNE JUIN 44 vf	295
ABSOLUTE FOOTBALL vf	279
ACTUA TENNIS vf	245
AGE OF EMPIRES GOLD vf	289
AGE OF EMPIRES scenario vf	245
ALERTE ROUGE l'integrale vf	249
ALPHA CENTAURI vf	335
ANNO 1602 vf	299
APACHE HAVOC vf	335
ARCANES vf	289
BALDUR S GATE vf	315
BLACK DAHLIA vf	299
BLACKSTONE CHRONICLES vf	329
BLOOD 2	319
CAESAR 3 vf	315
CARMAGEDDON 2 vf	319
CHEVALIERS ET CAMELOTS vf	199
CIVILIZATION call to power vf	319
CLOSE COMBAT 3 nf	319
COLIN MC RAE RALLY vf	315
COMBAT FLIGHT SIMULATOR vf	349
COMMANDOS vf	329
COMMANDOS sens devoir vf	239
CONFLICT FREE SPACE vf	249
CONSTRUCTOR vf	189
CORSAIRS vf	279
DARK PROJECT la guide vf	329
DELTA FORCE vf	319
DETHKARZ vf	279
DIABLO nf	199
DOMINANT SPECIES	249
DOWN IN THE DUMP vf	189
DUNE 2000 vf	279
EUROPEAN AIR WAR vf	329
EXTREME G2 vf	315
F16 / MIG 29 vf	329
F16 AGRESSOR vf	265
F22 TOTAL AIR WAR vf	279
F22 ADF red sea operation vf	145
FALCON 4 vf	329
FALLOUT 1 & 2 vf	349
FALLOUT 2 vf	315
FIELDS OF FIRE vf	295
FIFA 99 vf	329
FIGHTER SQUADRON vf	319
FIGHTING FORCE vf	189
FINAL FANTASY VII vf	299
FLIGHT SIMULATOR 98 vf +CD	369
FOOTBALL MANAGER 98/99 vf	279
FRONT DE L EST + mission nf	199
FRONT DE L'OUEST nf	319
GANGSTERS crime organise vf	329
GRAND PRIX LEGENDS vf	319
GRIM FANDANGO vf	289
GRAND THEFT AUTO vf	189

GTA LONDON	169
HALFLIFE vf	265
HELL COPTER vf	295
HERETIC 2 vf	335
HEXPLORE vf	269
IMPERIALISME 2 vf	319
INCOMING 3D vf	149
JEDI KNIGHT GOLD vf	245
L AMERZONE vf	329
LA CHINE vf	349
LA GUERRE DES MONDES vf	299
LE GARDIEN DES TENEBRES vf	315
LES MAGNATS Industrie vf	295
LANDS OF LORE 3 vf	319
LULLA THE SEXY EMPIRE nf	349
M1 TANK PLATOON 2 vf	289
MANKIND vf	289
MAN OF WAR vf + gratuit	189
MASQUE DE L ETERNITE vf	319
MAX 2 vf	295
MECH COMMANDER vf	329
M I A vf	329
MICROSOFT GOLF EDI 99 vf	279
MIGHT AND MAGIC 6 vf	199
MONACO GRAND PRIX R2 vf	299
MONKEY ISLAND 1+2+3 vf	199
MOTOCROSS MADNESS vf	199
MOTORACER 2 vf	315
MYTH 2 vf	329
N B A LIVE 99 vf	319
NEED FOR SPEED 3 vf	329
NHL HOCKEY 99 vf	319
NORD CONTRE SUD nf	295
ODDWORLD L EXODE vf	245
O D T vf	195
OF LIGHT AND DARKNESS vf	189
OPERATIONNAL ART OF WAR	289
OPERATION PANZER vf	199
PEUGEOT GRAND TOURING vf	319
POLICE QUEST SWAT 2 vf	289
POPULOUS 3 vf	329
POSTAL	189
POWERSLIDE vf	199
PRO BOADERS vf	269
PRO PINBALL USA +timeshock	199
RAGE OF MAGES vf	329
RAILROAD TYCOON 2 vf	325
RAINBOW 6 vf	319
RED JACK la revanche vf	299
RIVAL REALMS vf	299
ROBO RUMBLE vf	289
ROGUE SQUADRON vf	329
ROLLER COASTER TYCOON vf	289
SAGA vf nouvelle version.	329
SANITARIUM vf	329
SCARS vf	289
SETTLERS 3 vf	325
SILVER vf	335
SIM CITY 3000 vf	329
SPECIAL OPS vf	189
SPEED BUSTERS vf	299
STARCRAFT vf	269
STARCRAFT BROODWARS vf	195
STAR WARS REBELLION vf	195
SOUTH PARK vf	319
SUPERBIKE world champion vf	319
TEST DRIVE 5 vf	329
THE GAMES FACTORY vf	349
TITANIC vf	229
TOCA TOURING CAR 2 vf	319
TOMB RAIDER 3 vf	329
TOTAL scenario vol 1 ou 2 vf	199
TRESPASSER vf	319
TUROK 2 SEEDS OF EVIL vf	315
U E F A champ league 99 vf	335
ULTIMATE CIVILIZATION 2 col vf	299
URGENCE vf	195
V RALLY vf	229
VIPER RACING vf	195
WARBREEDS vf + T shirt+gratuit	189
WARGAMES vf	289
WARGASM vf	315
WARLORDS 3 darklords rsin vf	295
WARZONE 2100 vf	335
WIZARDRY COMPILATION	239
WORMS 3 ARMAGEDDON vf	289
XENOCRACY vf	189
X COM INTERCEPTOR vf	319
X FILES LE JEU vf	329
X-WING ALLIANCE vf	325
X WING VS TIE FIGHTER gold vf	245

CD PROMO

99 F
3D ULTRA PINBALL 3 vf
ARMOR COMMAND vf
BATTLE GROUND napoleon russia
BATTLE ISLE 4 vf
BATTLE ZONE vf
BOBBY FISCHER + chess system vf
BOUCLIERS DE QUETZACOATL vf
BYZANTINE vf
CAESAR 2 vf
CANNON FODDER 2 vf
CAPITALISM vf
COMANCHE 3 vf *
CONSPIRACY vf
DARK COLONY vf
DARK FORCES + REBEL ASSAULT vf
DAVIS CUP TENNIS vf
DAY TENTACLE + SAM & MAX vf
DESTRUCTION DERBY 2
DUKE NUKEM 3D plutonium
EVOLUTION vf
F1 GRAND PRIX 2 vf
F1 RACING SIMULATION vf
FOOTBALL manager 99 vf
FUN TRACKS
GEX 3D vf
HEROES Might & Magic 2 vf
IMPERIALISME vf
INTERSTATE 76 vf
JETFIGHTER 3 DELUXE vf
KYRANDIA 3 vf
LEISURE SUIT LARRY 7 vf
LE TRESOR DES TOLTEQUES vf
LES MYSTERES DE LOUXOR vf
LORDS OF THE REALM 2 vf
MAGIC L'ASSEMBLEE DE PACY vf
MIGHT AND MAGIC I a V
NEED FOR SPEED 2 SE
OLYMPIC SOCCER vf
OUTLAWS vf
POWER CHESS vf
PRO PINBALL THE WEB + pinball
RALLY CHAMPIONSHIP vf
REBEL ASSAULT 2 vf
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN
RESIDENT EVIL vf
ROAD RASH vf
SCREAMER 2 vf
SCREAMER RALLY vf
SHADOW WARRIOR
SHELLSHOCK vf
STEEL PANTHERS 3 vf
SUBCULTURE vf
SPYCRAFT vf
THUNDERHAWK 2 vf
ULTIMATE RACE vf
UPRISING vf
WARWIND 2

129 F
BATTLEGROUND ANTIETAM
BATTLEGROUND SHILOH
DUNGEON KEEPER GOLD vf
I WAR vf
LITTLE BIG ADVENTURE 2 vf

MOTORHEAD vf
ODDWORLD vf
PHANTASMAGORIA 2 vf
POLICE QUEST SWAT vf
SHADOW OF THE EMPIRE
SIM CITY 2000 SE vf
SYNDICATE WARS vf
TEST DRIVE 4 vf
THEME HOSPITAL vf
WING PROPHECY vf

149 F
ANDRETTI RACING vf
ARCHIMEDEAN + REALMS HAUNTING
BUST A MOVE 2 vf
CARMAGEDDON + DEATH RALLY
DAGGERFALL
DARK REIGN EXPANSION PACK vf
DISCWORLD vf
DREAMS vf
FIFA 98 vf
FINAL DOOM + ULTIMATE DOOM
FLYING CORPS + HERETIC
GADGET vf
HELLFIRE DIABLO DATA
HEROES Might&Magic 2 deluxe
IMPERIUM GALACTIC + DEADLOCK
IRON FIGHT + gratuit
JOINT STRIKE FIGHTER vf
LAST EXPRESS vf
MAX vf
MDK vf
NBA LIVE 98 vf
OVERBOARD vf
PAX CORPUS vf
POWERBOAT vf
QUAKE + ULTIMATE DOOM
SPEED HASTE vf + gratuit
TEX MURPHY OVERSEER vf
TOMB RAIDER PREMIUM vf
TOTAL ANNIHILATION vf
TOTAL MANIA + gratuit
TRACK ATTACK + gratuit
UFO vf
VIRTUA COP
VIRTUAL CHESS PLATINUM vf
WALLACE ET GROMIT vf
WARCRAFT 2 DELUXE vf
X-WING col + TIE FIGHTER col vf

PACK 249 F
X COM 3 APOCALYPSE + CARMAGEDDON + ECSTATICA

PACK 99 F
BATTLEGROUND ARDENNES + WATERLOO + CIVIL WAR

PACK WORMS 299 F
WORMS + WORMS + PINBALL

PACK COMBAT 289 F
COMANCHE 3 + F22 RAPTOR + ARMORED FIST 2

CD CHARME

ANTE FUTURA vf	329
ASIE INTERDITE	189
BANGKOK PERVERSIONS vf	249
DEEP THROAT GIRLS 3	189
DIVA X REBECCA vf	249
EXHIBITIONS 1999 de JB ROOT vf	299
EXTREME ORIENT	199
FOVEA vf	249
HUNGARIAN GIRLS vf	249
LE JEU DE L OIE vf	189
LOLOS DE LYDIA vf	189
LOVE PYRAMIDE vf	189
PAMELA ANDERSON interactif	220
RENDEZ VOUS julia CHANEL vf	299
VIRTUAL sex with farrah	329

✍ **CENTURY SOFT** BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM
PRENOM
ADRESSE
CP TEL.
VILLE
TYPE DE MACHINE
☐ CHEQUE ☐ certifie être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE date d expiration
No

TITRES PRIX

Frais de port ☞
☐ NORMAL 25F
☐ COLISSIMO 32F garantie 48H
☐ CONTRE REMBOURSEMENT 75F
☐ CD-ROM
☐ * Matériel 60F 48H
TOTAL A PAYER
Signature
G4 122

La dé-fête d'Internet ?

Du 19 au 21 mars s'est déroulée la fête de l'Internet, une fête en demi-teinte pour une catégorie de personnes indispensable au réseau : les hébergeurs. À tel point qu'on se demande si certains ne voudraient pas héberger les hébergeurs... En prison !

Retour sur les faits. Le 10 février 1999, la cour d'appel de Paris condamne Valentin Lacambre, créateur du service d'hébergement gratuit Altern, à verser à Estelle Hallyday une provision sur dommages et intérêts de 400 000 F pour avoir hébergé un site proposant des photographies portant atteinte à sa vie privée. Très finement, l'auteur du site incriminé avait *scanné* des photos pour lesquelles le magazine *Voici* avait été précédemment condamné. Même si Valentin Lacambre s'est empressé de retirer le site dès que son existence a été portée à sa connaissance, l'avocat du célèbre mannequin a poursuivi les démarches sans même se soucier de l'identité de l'auteur. Suite à cette décision de justice, de nombreuses plaintes ont été déposées contre Altern (et donc Valentin Lacambre). Le 15 février, une procédure pour message diffamatoire est engagée avec à la clé une demande de 400 000 F de provision et 100 000 F d'astreinte par jour (jusqu'à ce que la somme soit payée). Le 16 février, c'était au tour de la R.A.T.P. (qui a depuis retiré sa plainte, sûrement soucieuse de ne pas ternir son image, l'affaire Altern commençant à faire du bruit) de s'engouffrer dans la brèche et de demander 320 000 F de dommages et 50 000 F d'astreinte par jour car l'auteur d'un des sites hébergés par Altern traitait les bus de « promène-couillons » et la carte proposée aux étudiants « d'Abonnement Jeunes Cons ». Le rêve pour toutes les sociétés importantes qui ne sont pas satisfaites des propos tenus (au nom de la liberté d'expression) par des auteurs de sites Web : la décision du 10 février leur offre un responsable sur un plateau, l'hébergeur sûrement le plus enclin à pouvoir payer des sommes énormes. Malheureusement, ces fâcheux événements ont eu pour conséquence catastrophique la fer-

meture des 47 634 sites hébergés, Valentin Lacambre ne pouvant finalement pas supporter les pertes financières et ne pouvant laisser ouverts deux millions de documents qui ont été portés, par décision judiciaire, sous sa responsabilité.

L'hébergeur éditeur

Mais comment un tribunal a-t-il pu prendre une telle décision ? La seule réponse envisageable est par méconnaissance. En effet, lorsqu'on connaît le rôle exact d'un hébergeur, il apparaît clairement que le seul responsable d'une page Web est son auteur. En effet, l'hébergeur ne fait que recevoir et *stocker* les fichiers qui lui sont envoyés par l'auteur (ou le *Webmaster*) afin que tous les internautes puissent les consulter. Et tout cela se fait de manière automatique ! De plus, dans le processus de mise en ligne d'une page, n'oublions pas qu'interviennent les fournisseurs d'accès et le réseau téléphonique (donc France Télécom). Alors pourquoi, si l'on pousse la réflexion à l'extrême, ne pas tenir pour responsables ces deux autres intervenants ? La seule chose qu'on peut reprocher à un hébergeur, c'est d'être complice de l'auteur d'une page à problème : qu'il connaisse son existence et qu'il ne la supprime pas. Dans ce cas, l'hébergeur doit être sanctionné mais uniquement dans ce cas ! D'ailleurs, de nombreux textes de référence (mais qui ne font malheureusement pas office de loi) vont dans ce sens et dégagent les hébergeurs de toute responsabilité (le rapport du conseil d'État du 2 juillet 1998, la Proposition de directive du Parlement européen et du Conseil du 18 novembre 1998, et la déclaration ministérielle pour la Conférence européenne de Bonn de juillet 1997). Malgré tout cela, la cour de justice, en condamnant Valentin Lacambre, a poussé les hébergeurs à endosser un rôle qui n'est pas le leur et qui leur est impossible de tenir : celui de responsable éditorial. Comment un hébergeur pourrait-il concrètement vérifier le contenu des dizaines de milliers de sites qu'il héberge ? Mais, plus grave encore, cette décision de justice pousse l'hébergeur à jouer un second rôle...

L'hébergeur censeur

Si, avec la fermeture de Altern, ce sont près de 50 000 personnes qui ont été privées d'un de leurs moyens d'expression, on n'ose imaginer comment la situation pourrait évoluer. Les hébergeurs, ne pouvant survivre à des condamnations à répétition, vont devoir censurer d'eux-mêmes certains sites. Et comment ceci pourrait se dérouler sereinement avec une épée de Damoclès au-dessus de la tête ? Et à quel titre un hébergeur pourrait-il devenir censeur ? Sans rien enlever à la gravité de la fermeture de Altern, nous nous trouvons donc devant un problème plus important : celui de la liberté d'expression sur Internet. Le Web risque de ne plus être ce lieu de liberté où chacun peut publier directement ses propres informations et faire partager ses passions. Et ce, à cause de la censure effectuée à la hâte par des hébergeurs craignant de se voir condamnés ! Il semblerait donc que l'action des détracteurs des premiers jours (ceux qui essayent de faire passer Internet pour un vivier de terroristes, de pédophiles, de révisionnistes et j'en passe) ait porté ses fruits : Internet est sous haute surveillance et les hébergeurs ont été les victimes d'un grave dérapage qui pourrait réduire la liberté d'expression sur le Net. Seulement, n'oublions pas que ce droit à la liberté d'expression est l'un des plus fondamentaux... Internet ou pas Internet !

Sébastien Tasserie

La défaite de l'Internet

Le site de soutien aux hébergeurs AlternB et Le Village (qui a connu également des démêlés avec la justice) vous aidera à y voir plus clair dans ce dossier (http://www.defaite-internet.org/index.html). Son action de protestation au moment de la fête de l'Internet s'est soldée par la fermeture de 1 369 sites francophones pendant les trois jours concernés. Le site est mis à jour en fonction des rebondissements de l'affaire et vous propose d'apporter votre soutien en signant une pétition et en effectuant des promesses de dons.

BRÈVES

• L'opération boursière du mois a été réalisée par **Infogrames** qui s'est approprié le groupe Gremlin. Leur a-t-on dit de ne pas le nourrir après minuit ?

• Puisque nous parlons de **Infogrames**, nous venons de recevoir la version finale de **V-Rally** pour test alors que le produit est déjà en magasin (au prix attractif d'environ 200 F). Conclusion, le test arrivera deux mois après sa sortie.
Ça sent vraiment mauvais cette histoire...

• En novembre prochain devrait débarquer **Carmageddon III** et une version *on line* du jeu en collaboration avec le service Plc Y en a qui vont être contents !

• Désolé pour les *fans* de la série **Leisure Suit Larry** mais celle-ci a été abandonnée par Sierra au grand dam de son créateur Al Lowe. Fini donc les déboires sexuels du plus célèbre raté du monde ludique !

• « **Wing Co** », le film, est sorti au mois de mars aux États-Unis et les critiques sont unanimes : ce film est une daube ! Quelques extraits : « *Un gaspillage d'argent exemplaire, le film le plus drôle que j'ai jamais vu* » ●

Espionnage individuel

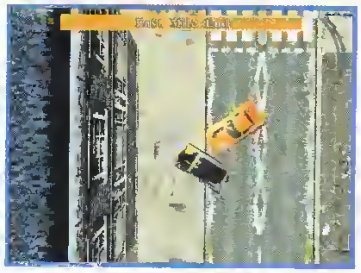
Dans la News d'intro du mois de mars, nous vous parlons du P.S.N. (**Processor Serial Number**), un numéro de série implémenté dans les **Pentium III** permettant d'identifier un acheteur/utilisateur. Ce système, réduisant à néant l'anonymat des connectés sur le Web, a bien évidemment provoqué un vent de révolte. Plus fort encore, nous avons appris qu'un tatouage similaire était déjà implémenté sur certains Pentium II (266PE, 300PE, 333 et 366) et Celeron (266 et 300) pour portable !
Intel l'a avoué suite au témoignage d'un utilisateur et a invoqué une erreur due à un test pour le Pentium III... Bizarre, bizarre !
Quant à la fonctionnalité de Windows 98 permettant de transmettre le numéro de série du logiciel, la théorie du *bug* a été avancée par Microsoft. Et quand on pense qu'il est question de forcer l'acheteur à enregistrer ses prochains produits (principalement de bureautique), on se dit que l'étau se resserre et, sans démagogie, que la surveillance de l'utilisateur devient une réalité ! ■

La folie des grandeurs

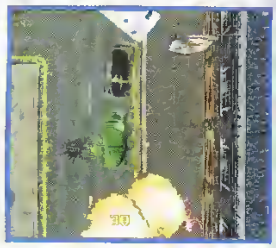
3Dfx est mort, vive 3dfx ! L'infime changement dans le nom de cette célèbre société (le passage du « D » majuscule au « d » minuscule pour ceux qui lisent trop vite) symbolise sa volonté de renouveau médiatique. Le but de la société spécialisée dans l'accélération graphique 3D est de promouvoir sa marque et de se faire connaître du petit consommateur qui achète un PC en supermarché.

3dfx s'est donc offert un changement de nom, un tout nouveau logo, un dépoussiérage de son site Internet (www.3dfx.com) mais également une campagne publicitaire agressive (5 millions de francs pour l'Europe) dans l'espoir de devenir aussi connu que Intel ou Microsoft... Ils devraient y réfléchir à deux fois vu les problèmes de popularité que connaissent ses deux idoles ! ■

Un voleur à Londres



Gathering of Developers, *bien décidé à ravir Familles de France, développe actuellement un add-on pour Grand Theft Auto. Intitulé* **London 1969**, *cette extension reprendra le principe du jeu original (qui sera offert avec cette extension) et plongera le joueur dans l'ambiance londonienne des années 60 (entre autres, des parodies de séries télévisées et films cultes de l'époque).*



Au programme, 30 missions (de plusieurs stages chacune), de nouveaux personnages, un choix de 30 voitures classiques et 60 minutes de musique (Ska et Dance). Ainsi, en plus du principe qui avait bien plu (escorte de véhicule, argent à ramasser, gain de points pour l'écrasement de piétons), il semble que cette extension se soit dotée d'une ambiance bien particulière... Une âme en quelque sorte ! ■

POLE POSITION POUR E.A.

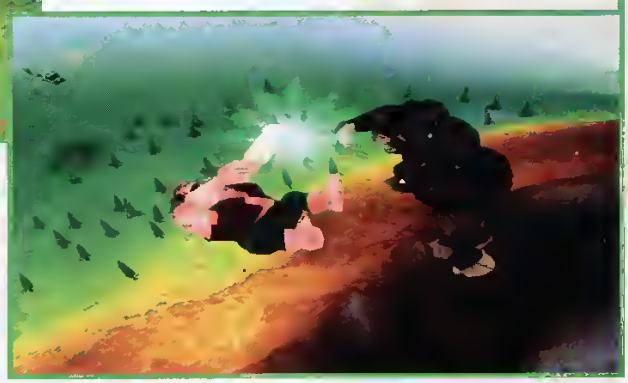
***« Elle* [la Formule 1] *a rassemblé, l'année dernière plus de cinq milliards de passionnés dans les gradins ou à travers des retransmissions télévisées. »* Fin de citation. Autant dire que** Electronic Arts **peut se réjouir d'avoir acquis les droits d'une des licences les plus convoitées au monde : celle de la Formule 1. L'éditeur de jeux vidéo, roi *en* matière de licence officielle, nous promet donc de développer des jeux de course palpitants avec des voitures splendides... La roue est dans leur camp !** ■

[illegible] que tout !

Contrairement à Luc qui dit que 1999, c'est l'année de la meuf, je dirais plutôt que c'est l'année des vampires. Après Vampire : The Masquerade (Activision), c'est au tour de **Legacy of Kain : Soul Reaver** *(Eidos) de faire parler de lui. Cette suite de Blood Omen : Legacy of Kain vous met aux commandes de Raziel, un lieutenant du Lord Kain lâchement abandonné par ce dernier. Un monde entièrement en 3D est bien évidemment d'actualité pour ce jeu d'action dans lequel Raziel devra se délecter des âmes de ses victimes pour survivre. Notre héros pourra se transformer et user d'armes pour venir à bout des cinq clans de vampires. Un nouveau système de combat à mains nues et des personnages non joueurs intelligents devraient apporter ses lettres de noblesse à Soul Reaver.*

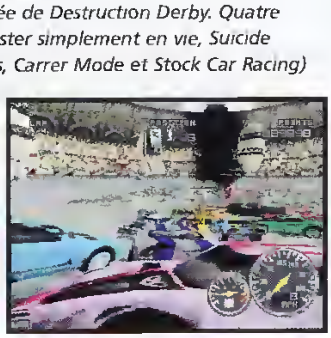
Monstrueusement gros !

Je me souviens d'un temps où je jouais sur la console SEGA Master System de mon cousin à Rampage, un jeu d'action qui permettait de contrôler d'énormes monstres, de détruire des bâtiments mais surtout d'attraper et de dévorer de pauvres humains. Je ne vous raconte pas cela car je suis en pleine déprime (quoique, si vous aviez un peu de temps, j'aimerais bien parler à quelqu'un…) mais parce que le groupe de développement **Disintegrator** mijote actuellement **Monstro**, un jeu qui y fait grandement penser. Dix monstres standard (possédant chacun un caractère différent) pourront être modifiés dans un laboratoire avant d'être utilisés pour conquérir le monde. Au programme : destruction de villes, élimination d'armées, repas de civils innocents et plein d'autres rêves que la 3D vous permettra de réaliser. De plus, vos monstres pourront, grâce à des sources d'énergie spéciales, posséder des pouvoirs supplémentaires… Je vous laisse imaginer ce que donne une attaque chimique version Godzilla ! ■

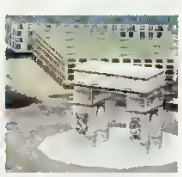


Pourquoi est-il si méchant ?

Nous allons jouer à un petit jeu. Je vous donne le titre du produit dont il est question et vous avez 5 secondes pour deviner de quel type il s'agit : **Demolition Racer**. *Non, ce n'est pas un jeu de golf. Ce n'est pas non plus un civilization-like. Stop ! C'est fini, vous êtes vraiment nuls… Demolition Racer est un jeu de bagnoles s'inscrivant dans la lignée de Destruction Derby. Quatre mode de jeu (Demolition Racing : rester simplement en vie, Suicide Racing : face-à-face de seize voitures, Carrer Mode et Stock Car Racing) vous permettront d'admirer la gestion des dégâts sur les différents véhicules. Sinon, vingt circuits (avec raccourcis), des voitures modifiables et la gestion des intempéries caractérisent cet énième jeu de voiture édité par* **Accolade**. Wait and see. ■



LUNETTES DE COMBAT



Alors qu'on attend toujours Flight Unliminited III, Looking Glass **prépare actuellement** Flight Combat : Thunder Over Europe, **un simulateur de combat de la Seconde Guerre mondiale. Vous survolerez donc les quelque 1,5 million de kilomètres carrés d'Europe, restitués avec fidélité en admirant le détail apporté aux villes et aux différents objets au sol. Vous pourrez jouer du côté allemand comme du côté allié et piloterez de gros n'avions (des bombardiers plus exactement). Classique…** ■

BRÈVES

• Une fois de plus, **Daikatana** a été repoussé d'au moins trois mois. Ces retards à répétition semblent contrarier Eidos qui aurait envoyé l'un de ses *big boss* chez Ion Storm pour tirer les oreilles de John Romero. Je serais lui, je ne m'y risquerais pas !

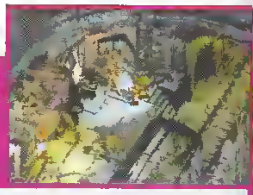
• Une nouvelle version de **Windows 98** devrait voir le jour en automne. Au programme de celle-ci, l'intégration de Internet Explorer 5.0 et les *drivers* des périphériques les plus récents.

• La musique devient un facteur primordial dans les jeux vidéo. Ainsi, l'équipe de **Giants** s'est offert le talent de Mark Snow, célèbre compositeur travaillant sur la série *X-Files*. C'est peut-être pour cela que sa date de sortie reste un mystère.

• **Titus** vient d'acquérir pour quatre ans le nom de Kasparov afin de développer des simulateurs nucléaires russes... Ah, non, c'est pour une lignée de jeux d'échecs !

• Alors que Familles de France accentue sa répression, SCI a annoncé le développement de **Carmageddon III** (que nous devons être en train de regarder à l'E3). Ah, la vie est pleine de paradoxes ! ●

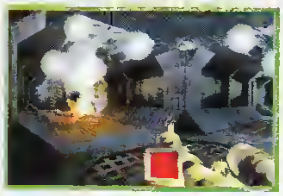
Au frontières du bordel



Topware prépare un jeu de rôle/action/stratégie, rien que ça ! **Audium** placera effectivement le joueur à la tête d'un petit groupe d'intervention (trois hommes) chargé de découvrir ce qu'il s'est passé à Gorky 17, une base secrète russe. Pourquoi a-t-elle été bombardée ? Que peut bien abriter les décombres ? Une aventure que l'on nous promet riche en combats et en surprises, et qui donnera l'occasion au joueur de démêler l'écheveau d'une intrigue fleurant bon *X-Files*. Eh oui, la base secrète n'aurait pas plutôt dissimulé un laboratoire d'expériences contre nature ? Accéléré 3D et en temps réel, Audium comprendra une partie rôle puisque chaque personnage bénéficiera de compétences, d'expérience et d'un équipement distinct. Cependant, la patience est de rigueur puisque nous devrons attendre septembre avant de découvrir l'hybride. Espérons que l'horreur sera au rendez-vous ! ■

Va te rhabiller Lara !

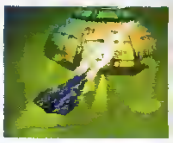
Alors que certains n'hésitent pas à avancer qu'aujourd'hui, la liberté sur Internet est plus que jamais menacée, **Core** *vient ajouter sa pierre à l'édifice. Cette société de développement qui, vous n'êtes pas sans le savoir, possède les droits de* **Lara Croft**, *a décidé de porter plainte contre plusieurs sites Web qui proposaient des images un peu... douteuses ! Tout du moins, des images qui montraient Lara dans des petites tenues, voire en plein ébat sexuel. Il n'y a pas de quoi fouetter un chat (même si Johnny, notre maquettiste, ne s'en prive pas) mais, apparemment, les membres de Core ont jugé que ces images représentaient un viol du copyright. Nude Raider, le site le plus connu en la matière, a donc dû fermer sous la contrainte. Si ça continue, on va finir par fermer Internet...* ■



Retour vers Penta

Vous êtes un peu sado-maso dans votre genre... A peine récupéré par un vaisseau de sauvetage, vous acceptez une nouvelle mission sur la planète Na Pali. Comment ça, vous n'êtes pas au courant ? Mais si, vous remplissez avec l'add-on pour **Unreal, Return to Na Pali** *! Vous retrouverez quelques têtes connues mais découvrirez également trois nouveaux monstres (des petits reptiles qui attaquent en groupe, une énorme tarentule et des marines). Afin de faire face à cette nouvelle menace, vous disposerez de trois nouvelles armes : le fusil d'assaut, le lance-roquettes et le lance-grenades. Au menu, douze niveaux en Solo et six cartes en Deathmatch. Un add-on dans toute sa splendeur !* ■

DYNASTIE PAS ÉTEINTE



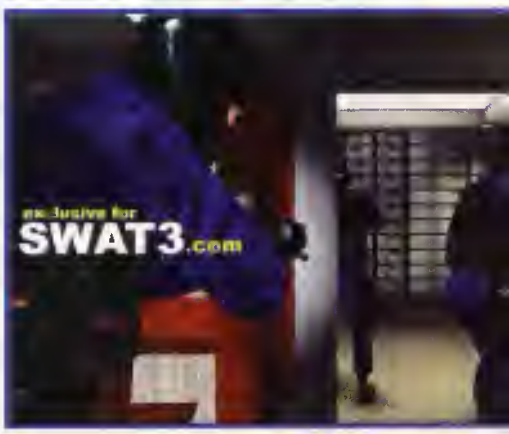
Les studios Massive Development **s'occupent actuellement de la suite non officielle de Archimedean Dynasty, qui portera le doux nom de** Aqua. **Toujours simulateur sous-marin, Aqua vous torpillera dans la peau d'un mercenaire qui doit repousser une horde de monstres marins attaquant des cités aquatiques. Les graphismes du premier opus nous avaient grandement impressionnés à l'époque et il semble que ceux du second ne soient pas en reste. Si l'action est toujours aussi frénétique, Aqua pourrait bien tirer son épingle du jeu !** ■

BILL GATES PRÉSIDENT !

***Le travail à la vitesse de la pensée*, tel est le titre du deuxième ouvrage de Bill Gates (son premier livre s'intitulait *La Route du futur*). Ce pavé de 416 pages (vendu environ 140 F) aidera les entreprises à utiliser au mieux les nouvelles technologies (Internet, le numérique, etc.) et expliquera comment ces mêmes technologies s'apprêtent à changer la nature du travail. En plus, l'homme le plus riche du monde (ou presque) versera ses droits d'auteur à des associations caritatives. Royal !** ■

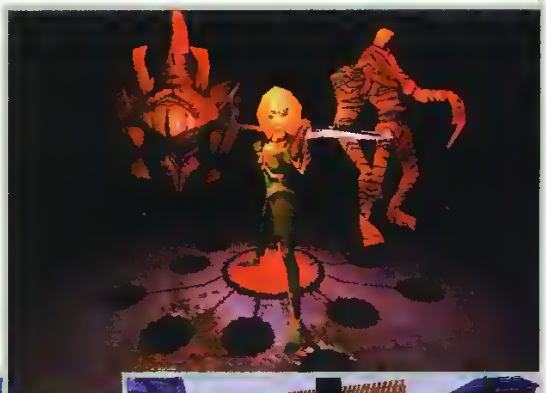
Ça va de SWAT...

*Pour ceux qui en doutaient encore, **Sierra** (spécialiste des longues séries de jeu s'il en est) prépare le troisième volet de **Police Quest, Swat 3 : Close Quarters Battle**. Même si les informations n'émanent pas directement de chez Sierra (mais du site www.swat3.com), il apparaît que c'est le chef de produit ayant travaillé sur le premier opus qui reprend du service ! Daryl F. Gates (un conseiller ayant appartenu à la police de Los Angeles) sera également de la partie pour la énième fois. Ce troisième volet n'aura plus rien à voir avec Police Quest Swat 2 qui n'a connu qu'un succès limité. Les concepteurs ont opté pour une vue subjective et du temps réel afin de donner de l'ampleur à leur «simulation tactique» s'inscrivant entre Rainbow six et Quake. Une nuance subtile...* ■

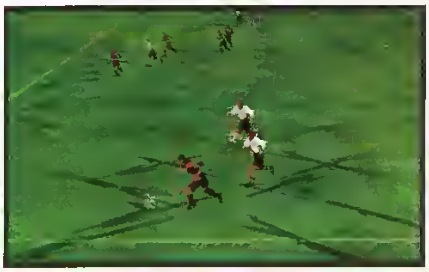


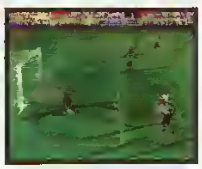
Gloubiboulga de genres

Il y a environ cinq ans, une poignée de développeurs travaillant pour LucasArts s'est fait la malle et a créé une société du nom de **Ronin Entertainment**. Après avoir travaillé, entre autres, sur Mechwarrior 2 et Force Commander, ils s'attaquent maintenant à **Legend of The BladeMaster**, défini comme un jeu d'action/aventure en temps réel avec une pointe de R.P.G. et un soupçon de stratégie... Bref, difficile à cataloguer ! Empruntant un univers *heroic-fantasy*, Legend of BladeMaster vous chargera une fois de plus de sauver le monde, celui-ci étant devenu vulnérable suite au départ de ses gardiens de toujours : une bande de dragons ! L'histoire gravite principalement autour des personnages et les développeurs se sont donné la peine de créer un scénario très fouillé afin d'immerger complètement le joueur. Vous pourrez contrôler une équipe de trois personnages, chacun composé de 300 à 500 polygones. Le jeu, utilisant les cartes accélératrices 3D, proposera une vue à la Diablo vous permettant de focaliser la caméra sur l'un de vos personnages. Finalement, voilà un jeu prometteur mais assez abstrait... ■



Canal+ de fric





*Si je vous dis Canal+ et football, à quoi pensez-vous ? Au P.S.G. bien sûr ! C'est peut-être pour effacer cette mauvaise image que Canal+ a décidé de s'associer avec Infogrames pour sortir **Canal+ Football 99**. Le petit plus qu'il semble posséder est un système tactique vous permettant de faire évoluer votre jeu au cours de la partie : augmenter le rythme, faire monter l'ailier droit, etc. Sinon, vous retrouverez les 32 meilleures équipes européennes, 3 200 joueurs d'exception (et pas seulement par leur salaire), un moteur 3D efficace, les commentaires de Jules Édouard Moustic et une intelligence artificielle faisant évoluer les joueurs en fonction des résultats de leur équipe. Eh bien, avec moi aux commandes, c'est pas gagné !* ■

Affaire de familles

Nous aurions pu réafficher notre désaccord avec l'association Familles de France. Au lieu de cela, nous avons préféré vous faire profiter d'une *interview* de sa vice-présidente, afin que vous tiriez vos propres conclusions… Vous lisez entre les lignes ?

Avant de passer à l'*interview* de Dominique Marcilhacy, vice-présidente de l'association Familles de France, faisons le point sur la situation. L'association a finalement mis ses menaces à exécution. Ainsi, des plaintes ont été déposées contre Carrefour, Promodes, la FNAC, Micromania et Toys'R Us pour ne pas avoir retiré de la vente, ou l'avoir fait partiellement, les produits suivants : Resident Evil 2, Carmageddon II, Grand Theft Auto, Sanitarium et Unreal. En revanche, Auchan, Casino, Leclerc, Virgin, le BHV, le Printemps, les Galeries Lafayette, La Samaritaine, Score Games et Darty ne seront pas poursuivis, ayant tous donné suite aux injonctions de Familles de France. C'est donc un vrai vent de terreur qu'a fait souffler cette association chez les distributeurs et son acharnement va donc se conclure par des procès. Les éditeurs, ainsi que le S.E.L.L. (cf. page suivante), seront eux aussi poursuivis. Il est quand même regrettable que Familles de France ne se soit pas arrêté au stade des menaces car, même si on ne peut accepter leurs idées simplistes, leur méconnaissance manifeste du sujet, leurs moyens et leurs solutions extrémistes, nous aurions pu lui reconnaître d'avoir fait bouger les choses (si tant est qu'elles avaient vraiment besoin de bouger). Mais pourquoi un tel entêtement de la part de cette association ? Peut-être pour se faire un maximum de publicité et pour rester sur le devant de la scène en se posant comme les sauveurs. Mais passons maintenant à l'entretien téléphonique du 8 avril qui n'a pas débuté de manière idéale puisque madame la vice-présidente m'a fait remarquer que, dans la presse spécialisée, nous appartenions à une race particulière de journalistes…

Fiche de lecture

Nous avons sollicité le Réseau Voltaire, par *mail*, afin qu'il réagisse aux propos tenus par Dominique Marcilhacy. Malheureusement, aucune réponse ne nous est parvenue au moment où nous bouclons le magazine. Cependant, même si le trésorier de cette association est bien Michel Sitbon, elle ne semble pas avoir pour but ultime de détruire la réputation de l'association Familles de France, seuls quelques articles la concernent… Deuxième point, nous émettrons quelques réserves sur les spécialistes de Familles de France (Christian Combaz et ceux de l'Association américaine de psychologie), chacun pouvant trouver des « spécialistes » pour étayer ses propos. Quant au Code pénal qui serait formel sur la question des jeux vidéo, d'autres réserves s'imposent. L'article L.227-24 du Code pénal relatif aux messages « à caractère violent ou pornographique » pourrait faire interdire grand nombre de choses… Si les juges n'avaient aucun bon sens ! Attendons donc patiemment l'issue des procès.

Interview de Dominique Marcilhacy

Gen4 : Pouvez-vous nous présenter votre association ?
Dominique Marcilhacy : c'est une vieille dame qui date du siècle. Elle regroupe 150 000 familles en France (Paris et province). Nous sommes reconnus d'utilité publique et sommes la quatrième association de consommateurs. Nos plus récents combats, avant celui des jeux vidéo, concernent la prise en compte des enfants dans les minima sociaux et le PACS contre lequel nous luttons. Nous sommes apolitiques et aconfessionnels.

Gen4 : Justement, j'allais y venir. La presse et certains sites Internet vous prêtent des relations avec l'extrême droite…
D.M. : Non, je le répète, nous sommes apolitiques. D'ailleurs nous savons d'où viennent ces rumeurs. En 1990, Familles de France a combattu les réseaux de Minitel rose… Et nous avons gagné à deux reprises en cours de cassation. Du coup, l'industrie du porno qui a perdu énormément d'argent à cause de nous, a décidé de nous faire du tort et a créé le réseau Voltaire (Ndlr : une association pour la liberté d'expression – www.reseauvoltaire.net) responsable des informations diffamatoires qui circulent sur notre compte. Leur trésorier fait d'ailleurs partie de la famille Sitbon, un groupe spécialisé dans la pornographie.

Gen4 : Comment avez-vous découvert le problème que vous dénoncez dans les jeux vidéo ?
D.M. : En fait, un peu par hasard. J'ai acheté un ordinateur à Noël pour mes enfants et je me suis donc un peu plus intéressée à la question. Également par l'article « *La barbarie cachée* » de Christian Combaz, un spécialiste en la matière, dans *Le Figaro*.

Gen4 : Pensez-vous vraiment que les images des jeux vidéo soient néfastes pour les enfants, plus que celles de la télévision ou du cinéma ?
D.M. : Non, je n'ai pas dit plus… Je ne pense pas que le môme qui joue à Resident Evil 2 se transforme en assassin de la boulangère. Simplement, toutes les études de psychologues le démontrent, les images violentes ont une influence néfaste sur les enfants…

Gen4 : Au contraire, je dirais plutôt que les études sont contradictoires à ce sujet…
D.M. : A part quelques psychologues qui veulent se faire remarquer, ils sont unanimes. D'ailleurs, l'Association américaine de psychologie affirme que ces images violentes créent des traumatismes psychiques chez les enfants, qui peuvent être bénins mais qui peuvent également impliquer des troubles du comportement. Je ne dis pas non plus que tous les jeux vidéo rendent fou ou qu'ils sont traumatisants, mais les faits sont là. Et de toute manière, les jeux vidéo violents sont clairement interdits par la loi. Le code pénal est formel à ce sujet.

Gen4 : Concrètement, à quoi voulez-vous arriver ?
D.M. : Actuellement, n'importe quel mineur peut aller dans un magasin et acheter des jeux tels que Resident Evil 2, comportant des images immondes, ou Grand Theft Auto particulièrement immoral. Nous voulons arriver à une réglementation publique ou tout du moins privée, que certains jeux soient classés comme violents et que leur vente soit interdite aux mineurs. Deux solutions pour cela : que ces jeux soient vendus dans des espaces réservés ou, la solution plus extrême, dans des réseaux spécialisés.

Gen4 : Vous pensez que la classification du S.E.L.L. est insuffisante ?
D.M. : Cette classification est totalement bidon. N'oublions pas que le S.E.L.L. est le syndicat des éditeurs, ces éditeurs qui ont toujours fait leurs coups dans leur coin. Prenons l'exemple d'un jeu recommandé au plus de 16 ans par le S.E.L.L. Les parents étaient satisfaits car un semblant de réglementation était en place et les enfants de moins de 16 ans étaient ravis de pouvoir jouer à un jeu recommandé aux adolescents. D'ailleurs, nous avons porté plainte contre le S.E.L.L. pour message trompeur.

Gen4 : Vous voulez donc interdire l'accès de certains jeux aux mineurs, mais y a-t-il une réelle différence entre un jeune de 16 ans et un autre de 18 ans ?
D.M. : Je ne pense pas que ce soit génial pour un jeune de 18 ans de se défoncer à Carmageddon. Mais là, on ne peut plus rien faire sinon cela s'appelle de la censure.

Gen4 : Avec tous ces procès, n'avez-vous pas l'impression que les moyens que vous employez sont un peu brutaux ?
D.M. : Je ne trouve pas qu'on ait été spécialement brutaux. Nous avons prévenu les distributeurs, les éditeurs et le S.E.L.L. longtemps à l'avance. Nous les avons mis en garde de notre action et ils pouvaient faire le nécessaire pour ne pas être inquiétés. C'est d'ailleurs ce qu'ont fait Auchan, Casino, Leclerc, Darty et bien d'autres. En revanche, le cas des éditeurs et de Toys'R Us, magasin pour enfants qui n'a retiré aucun des produits de la vente, est impardonnable.

Gen4 : Lorsqu'on discute avec les éditeurs, ils n'ont pas l'air de s'inquiéter des procès que vous leur intentez. Croyez-vous pouvoir gagner devant les tribunaux ?
D.M. : Nous n'avons pas agi à la légère et nous nous sommes engagés sur des cas où nous étions sûrs de gagner. Je ne vois pas comment les incriminés pourraient s'en sortir, la loi est claire.

Gen4 : Lorsque nous avons lu votre communiqué de presse (cf. News d'intro du mois dernier), certaines choses nous ont vraiment dérangés. Un exemple parmi tant d'autres, dire que le but ultime de Sanitarium est de déterrer des cadavres…
D.M. : Afin de pouvoir rédiger des communiqués de presse, nous sommes obligés de simplifier les choses…

Gen4 : Oui, mais vous les simplifiez afin qu'elles aillent dans votre sens et nous ne pouvons nous empêcher de penser que vous manipulez la presse généraliste qui reprend vos propos mot pour mot.
D.M. : Non, nous ne manipulons personne mais nous sommes obligés de simplifier sinon nous ne rédigeons plus des communiqués de presse mais des dossiers de presse !

Gen4 : J'ai encore du mal à saisir comment les jeux vidéo peuvent faire l'objet d'un tel acharnement…
D.M. : Les gens comme vous, qui vivent dans ce monde, finissent par ne plus avoir de repères…

Gen4 : Je pense que je vis dans le même monde que vous !
D.M. : Oui, mais c'est une caractéristique psychique des informaticiens et des gens comme vous de ne plus arriver à faire la part des choses, à définir ce qui est bien et ce qui est mal.

Propos recueillis par Sébastien Tasserie

Le réveil du S.E.L.L.

Ces derniers mois, alors que la polémique faisait rage, les éditeurs se retranchaient tous derrière leur syndicat : le S.E.L.L. qui restait désespérément muet. Alors, grave problème de communication ou simple volonté de travailler en toute sérénité ?

Peut-être un peu des deux, le S.E.L.L. (Syndicat des éditeurs de logiciels et de loisir) ayant avoué avoir toujours connu des problèmes de transparence vis-à-vis des clients et des distributeurs mais également des problèmes de communication. D'ailleurs, nous avons découvert leur conférence de presse du 9 avril par hasard, la presse spécialisée n'étant pas conviée. Attitude plutôt étrange vu le sujet traité mais, après avoir entendu que nous étions une race particulière de journalistes, plus rien ne peut nous étonner ! Lors de cette conférence à laquelle nous avons donc pu miraculeusement assister, le syndicat des éditeurs a tenu à réagir (enfin !) aux attaques de Familles de France, non pas en alimentant la polémique, mais en exposant une politique de contre-attaque. Tout d'abord, ce syndicat a réaffirmé son rôle : ne pas se substituer aux pouvoirs publics en matière de réglementation mais informer le client de manière optimale, afin qu'il puisse faire ses choix de manière souveraine (et non pas guidé par la pensée unique d'une quelconque association). D'où la naissance d'un nouveau système de classification, élaboré en collaboration avec les distributeurs (par le biais de la Fédération du commerce et de la distribution), impliquant de nouveaux logos, de nouvelles mentions, de nouveaux emplacements...

Des changements de fond ?

Ce système s'échelonnera sur quatre degrés différents : « Interdit au moins de 18 ans », « Public adulte – déconseillé aux moins de 16 ans », « Déconseillé aux moins de 12 ans » et « Pour tout public ». Fini donc la mention « Recommandé à partir de » qui ne responsabilisait pas assez le public. Afin de garder une signalétique cohérente, la dimension et l'emplacement des logos ont été standardisés. Située au verso de la boîte (et au recto dans le cas d'une interdiction aux moins de 18 ans), la vignette aura la même dimension que l'avertissement sur l'épilepsie. Le graphisme et la lisibilité des vignettes ont, eux aussi, été retravaillés avec la mise en place d'un code de couleur. Bref, un système un peu plus pointu mais qui ne manquerait pas d'être sévèrement critiqué par Familles de France (si on lui demandait son avis...). Une commission tripartite (éditeurs, distributeurs et consommateurs) veillera à l'application de la classification (restant sous la responsabilité de l'éditeur) qui devrait entrer en vigueur le 1er juin pour les produits anciens et le premier juillet pour les nouveaux jeux. Le S.E.L.L. compte sur la presse spécialisée pour promouvoir son nouveau système (en l'associant aux tests des jeux). Espérons qu'ils ne comptent pas uniquement sur les magazines qui étaient présents à la conférence !

Réglementation publique

Du côté des pouvoirs publics, il serait également question d'ajouter un décret à la loi du 17 juin 1998, qui impliquerait la création d'une commission composée en partie de représentants de l'État et de la société civile pour contrôler la distribution des jeux vidéo. Une classification publique en vue ? Espérons que non car, à force de coller des vignettes sur les boîtes, on va finir par ne plus voir les titres des jeux ! Blague à part, la classification du S.E.L.L., reposant sur la responsabilisation des clients, semble tenir la route mais elle n'apporte aucune solution aux problèmes soulevés. Peut-être ont-ils fait tout ce qu'ils avaient à faire ?

Sébastien Tasserie

Votre environnement
c'est du sérieux !
Votre environnement va bientôt changer pour toujours. Une révolution est en marche, déjà suivie par plus d'un million de personnes – La campagne pour l'Environmental Audio.
De quoi s'agit-il ? Et bien fermez les yeux un moment et écoutez. Vous pouvez non seulement distinguer les différents sons, mais vous savez aussi les localiser précisément, les entendre vous dépasser et disparaître au loin – une sensation uniquement atteinte avec l'Environmental Audio.
Développé par Creative Labs, l'Environmental Audio est la technologie audio la plus avancée à ce jour. Produit par la carte son Sound Blaster Live! et délivré au travers des haut-parleurs FourPointSurround, l'Environmental Audio crée une expérience interactive si réaliste, que chaque jeu vous fait participer à son environnement.
Et avec des jeux toujours plus nombreux à exploiter l'Environmental Audio, il serait temps de nous rejoindre, non ?
Pour plus de renseignements, contactez notre service clientèle au (1) 37 20 86 13.
Environmental Audio™
by CREATIVE®
Sound
CREATIVE
WWW.SOUNDBLASTER.COM

Discworld noir

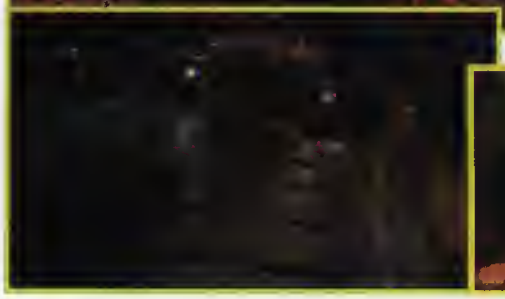
On a perdu Rincevent

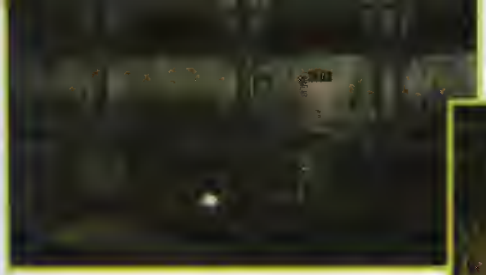
Le monde nous semblait bien tristement logique depuis le temps que l'univers du Disque Monde n'était pas venu titiller la rationalité de nos ordinateurs. Heureusement, Discworld Noir arrive, et s'apprête à pulvériser tous les records d'absurdité.

Le premier record que Discworld Noir risque de battre est celui du générique le plus long ! Si vous avez trouvé celui de Half-Life interminable, installez-vous confortablement pour lire la véritable histoire de Éléonore de Tsort (équivalent de Hélène de Troie sur le Disque Monde). En gros, tout aurait commencé parce que Errata, déesse de la discorde et des malentendus, n'aurait pas été invitée au mariage de deux autres dieux... Sa complexe vengeance impliquera une épée magique (hélas fournie sans les piles...), un joyau mystique, une bonne dose de stupidité et beaucoup, beaucoup de mauvaise foi... Pas de doute, on est bien dans l'univers de Terry Pratchett ! Pour ceux (que le rouge de la honte leur monte au front) qui lui auraient encore échappé, rappelons que ses *best-sellers* de *fantasy* pour rire se déroulent sur un monde plat, mal foutu et juché sur le dos d'une tortue géante... Comme si cela n'était pas suffisant, ce malheureux Disque Monde est bloqué dans une sorte de Moyen Âge éternel, peuplé de mages incompétents, d'elfes écolos fachos, de trolls débiles, et surtout d'humains encore plus mesquins et avides que nous. Le tout baignant dans une atmosphère absurde, directement héritée des Monty Python, tendance *Sacré Graal*. C'est bien simple, sur le Disque Monde, Descartes n'aurait jamais osé sortir du ventre de sa maman ! C'est donc dans cet univers débile et hilarant que nous allons pouvoir replonger une troisième fois, mais avec une différence de taille.

Cynisme et chapeau mou

Nous ne suivons plus les mésaventures de Rincevent, sorcier incompétent et philosophe à ses heures, sans doute retenu par ses obligations dans l'Inframonde. À sa place nous découvrons Lewton, détective privé forcément cynique, désabusé et affligé d'un sentimentalisme handicapant. Cet Humphrey Bogart médiéval va se trouver plongé, par l'inévitable garce





aux appâts difficilement résistibles, dans une affaire où se mêlent disparitions, tueurs en série et artéfacts mystiques, rien que ça ! La garce en question, veuve trop belle et trop jeune pour être honnête, va lui confier une enquête *a priori* banale : retrouver son amant disparu. C'est oublier qu'à Ankh-Morpokh, rien n'est jamais simple. Cette disparition va mettre Lewton sur la piste d'une affaire bien plus grosse, les ennuis s'enchaînant plus vite qu'il n'avale une gorgée de bourbon. Plus qu'une suite, Discworld Noir (ce n'est sans doute pas un hasard s'il ne s'appelle pas Discworld 3) est carrément un virage à 180 degrés. Fini la 2D et le *scrolling* latéral, le monde tout plat du Disque découvre enfin la 3D. Les développeurs ont également renoncé au style dessin animé des épisodes précédents pour nous plonger dans une ambiance glauque digne du titre de leur jeu. L'enquête de Lewton va se dérouler par une longue nuit d'orage, sur des trottoirs boueux battus par la pluie, de caves humides en bars interlopes. Comme celle de Grim Fandango, l'intrigue de ce jeu se situe quelque part entre ces classiques du film noir que sont *Le Faucon maltais* (pour la belle garce et son trésor archéologique) et *Casablanca* (pour l'amour impossible avec la belle étrangère hélas mariée).

Nettoyeuse de tombes

Flic radié, Lewton va en outre se retrouver face à ses anciens collègues de la Garde, qui aimeraient bien lui coller sur le dos la vague de crimes non autorisés (sic) qui s'est abattue sur la ville. Et évidement, ces enquiquineurs de dieux vont se croire obligés de s'en mêler. Les *fans* de Terry Pratchett vont vite se retrouver en terrain connu. En effet, tout comme ses meilleurs livres, Discworld Noir parodie un thème classique, en le plongeant dans l'atmosphère ▶

absurde et irrationnelle du Disque. Comme d'habitude, les Trolls dessinent les symboles mystiques à l'envers, les machines à café ne fonctionneraient pas si elles n'étaient pas habitées par des petits démons et les guildes veillent jalousement sur leurs monopoles débiles. Dans Discworld Noir, on croise aussi des avatars de personnages qui nous sont étrangement familiers… Laredo Cronk, par exemple, aventurière en chemise verte et à la plastique avantageuse, « tomb evacuator » de son état, qui en a marre que les gens soient toujours en train de lui demander des « soluces »… Le chef de la pègre non officielle, un troll obèse, ressemble étrangement à un certain Jabba the Hutt. Quant aux trésors ramenés par Laredo, ils sont conservés par la guilde des archéologues dans le « Vault 51 » ! C'est clair, les auteurs du scénario ont été nourris à la perfusion de Pratchett pendant plusieurs mois ! Si l'ambiance est différente, l'interface, elle, n'a pas changé. On se déplace très classiquement grâce à la souris, un double-clic pour agir, un clic droit déclenchant une description de la scène dont le cynisme n'a rien à envier à l'ironie de notre ami Rincevent.

Chien ou canne blanche ?

Des icônes vous permettent d'orienter les interrogatoires, et Lewton s'interrompt parfois pour prendre des notes. L'inventaire n'a pas non plus changé, ce qu'on peut regretter quand on se souvient du côté foutoir qu'il prenait très vite dans les deux *softs* précédents. Graphiquement, Discworld Noir s'annonce comme une réussite. La 3D est extrêmement bien gérée (en dépit d'un effet de transparence du héros qui devra être corrigé), les effets de lumière somptueux, même si l'on peut espérer qu'un peu de lumière sera rajoutée dans la version finale. On a en effet souvent l'impression de regarder un épisode de *X-Files* avec le soleil sur l'écran. . Discworld Noir mérite pour l'instant un peu trop son nom, ce qui est d'autant plus dommage que ce que l'on devine a l'air très beau. La musique a aussi tendance à recouvrir les dialogues, formidablement bien joués (pourvu que la V.F. soit à la hauteur…). Surtout si le caractère absurde de l'univers de Pratchett a été respecté, l'enquête n'en a pas trop été affectée, ce qui est une bonne chose quand on se souvient du caractère impossible de certaines énigmes du premier Discworld. Une chose paraît certaine : quand la version test va arriver, la déesse Errata va sévir au sein de *Gen4* !

Rémy Goavec

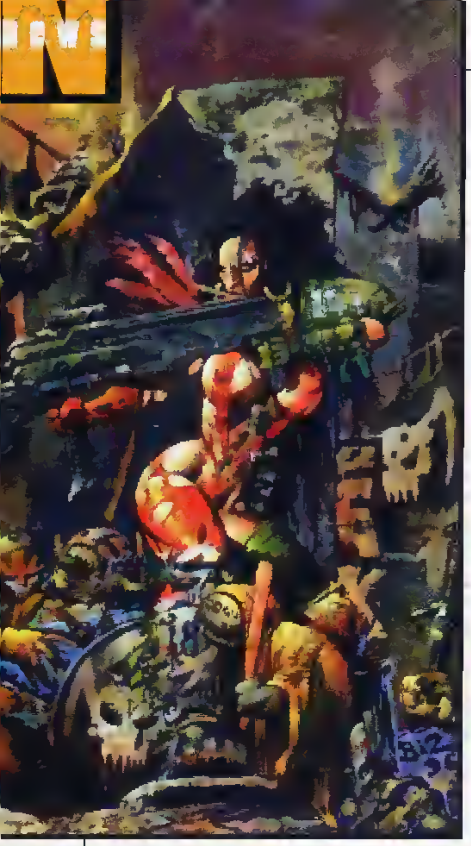
quand tout est foutu

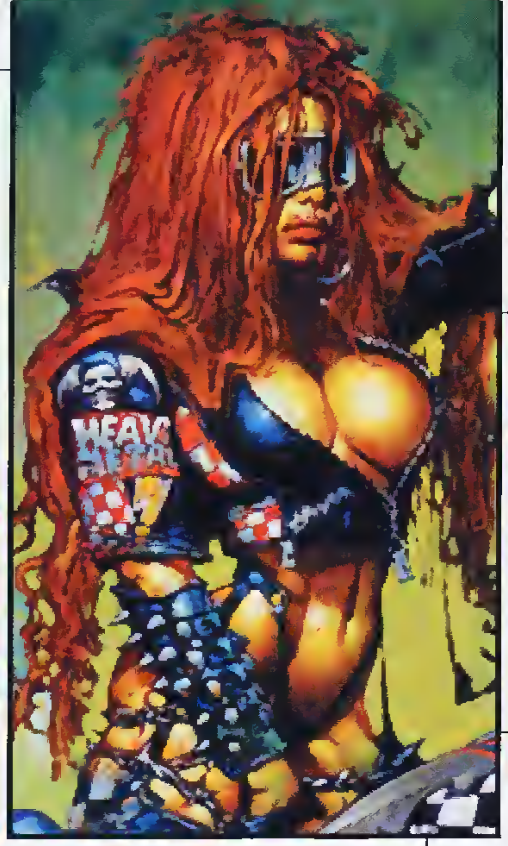
3615 ASTU

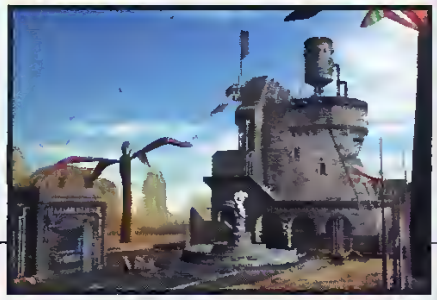
et quand rien ne va plus

3615 SOLU

LES TOUS PREMIERS SUR LES TOUS DERNIERS JEUX







Voici les premières photos exclusives de Heavy Metal F.A.K.K.2 (bande de veinards !). Développé par les créateurs de Sin (Ritual Entertainment), ce *quake-like* est prévu pour l'automne prochain aux États-Unis. Moyennant plusieurs millions de francs, Heavy Metal F.A.K.K.2 sera l'un des tout premiers jeux à pouvoir utiliser le moteur de Quake III. C'est Take 2 Interactive qui distribuera le jeu en France. En attendant sa sortie, faites-vous plaisir en rêvassant devant ces superbes écrans...

HEAVY METAL F.A.K.K.2

Éditeur **G.O.D.** / Date de sortie **automne 1999**

VOUS AVEZ SAUVÉ LE ROYAUME,
VOUS AVEZ SAUVÉ LE MONDE,
MAINTENANT VOUS DEVEZ
SAUVER VOTRE ÂME

LANDS OF LORE III

A LA RECHERCHE DE L'AME PERDUE

Westwood STUDIOS

ELECTRONIC ARTS™

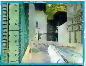
EA HOT LINE 08 36 68 46 46

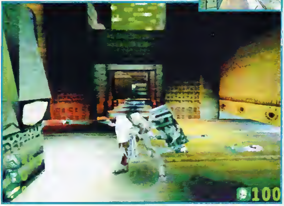
PC CD

Electronic Arts, Westwood Studios et Lands of Lore III sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts ou de ses filiales détenues à 100 % aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés

Slave Zero

Godzilla 3000





Et en plus vous êtes vraiment bizarre ! Nan, je plaisante. Je n'ai rien contre cette métaphore sur les risques de l'énergie nucléaire qu'essaie de maîtriser l'humanité irresponsable de ses actes. Là, normalement, vous vous demandez quel est le rapport avec la choucroute. Pas de panique, on va y venir.

Slave Zero relate l'affrontement de deux factions. D'un côté, les gentils rebelles issus du peuple exploité et de l'autre, le méchant et tyrannique empereur. Vous aviez déjà remarqué qu'outre leur aspect manichéen, les scénarios de jeux sont souvent très marxistes. Vous savez, trucmuche lutte des classes… En attendant, nos amis révoltés se sont mis en quatre pour se procurer l'arme qui leur permettra de juguler les exactions du vilain tout plein. Et cette merveille, c'est le Slave Zero, un robot hyper puissant, dernier modèle avec la climatisation de série. Attention, pas un petit R2D2 à deux balles mais un mastodonte d'environ 30 mètres de haut, d'où le Godzilla.

Babel Runner

La plupart de vos missions auront pour théâtre d'opération une gigantesque cité construite tout en hauteur. Des immeubles s'élevant sur plusieurs kilomètres, des voies superposées à n'en plus finir et des coûts d'entretien d'ascenseurs qu'on imagine pas dans nos pires cauchemars.

Si vous aussi vous pensez qu'un lézard géant réveillé par le feu nucléaire est un scénario méga *cool*, que de porter une combinaison en caoutchouc vert pour se balader au milieu de maquettes est top moumoute, cette *preview* ne va pas vous intéresser.

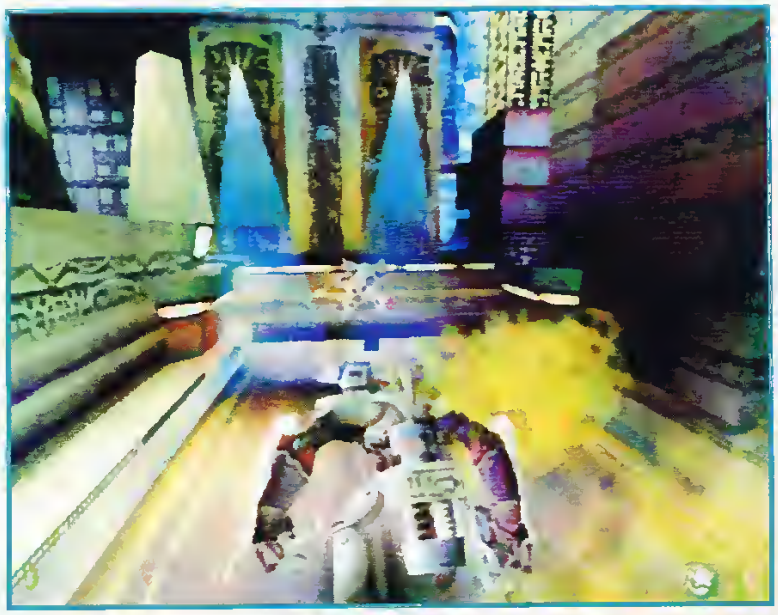
Question ambiance, l'inspiration est explicitement celle de *Blade Runner*. Des voitures volantes, des néons *flashy* et des pubs dans toutes les langues donnent un semblant de vie à cette mégapole constamment plongée dans la nuit.

Forcément, votre présence dans cet environnement ne passe pas inaperçue. Les habitants se sauvent en hurlant à votre approche et même en empruntant les passages piétons, vos traversées d'autoroutes entraînent des carambolages en série. Sans parler des secousses sismiques que provoquent vos déplacements. Il ne faut donc pas s'étonner de voir rapidement intervenir la police, et c'est là que les choses deviennent amusantes.

Vous chaussez large ?

Les blindés arrivent, débarquant leurs soldats et vous canardant avec leurs petits missiles. Petits mais nombreux. Afin d'y mettre bon ordre, vous frappez violemment la chaussée avec votre pied. L'onde de choc anéantit les gêneurs et par là même quelques bâtiments environnants. Trop bon. Une série de gauche/droite dans d'autres immeubles permet de progresser quand soudain, un robot situé en hau-

Format CD-ROM PC / Éditeur Electronic Arts / Sortie juin

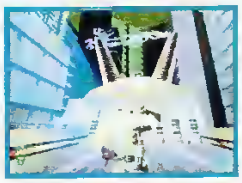


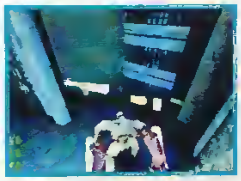
teur tente le carton sur vous. Repli stratégique et réflexion. Il a une arme, vous non. Comment l'approcher ? Difficile de se concentrer avec cette foule piaillante. C'est en essayant d'écraser une personne que vous la ramassez. Marrant ça. Et plus encore lorsque, suite à un magnifique lancé digne de *South Park*, elle va s'encastrer profondément dans la tour d'en face. Eurêka !

Vous trouvez votre premier gun sur les débris du *sniper* qui a désormais un bus en guise de mâchoires. Il était temps car les renforts sont déjà là. D'autres « méchas » bien sûr, mais aussi des hélicoptères et des avions. Ça va être chaud...

Hi-e, hi-o, au boulot

Voilà en gros les premières minutes de jeu. Inévitablement, on pense à un mélange entre l'antédiluvien Rampage et le récent Shogo. La destruction massive du premier et les combats bondissants du second. Un principe qui peut s'avérer amusant mais il est difficile d'émettre un jugement d'après cette préversion.

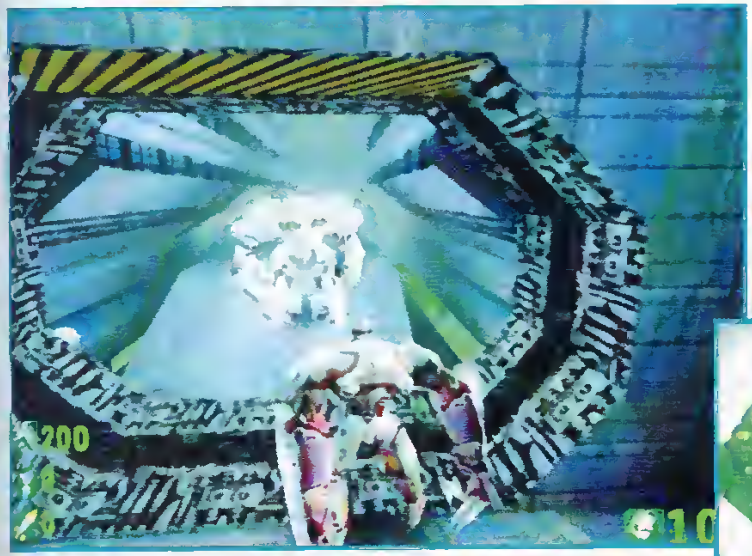




Les graphismes et l'animation sont très loin d'être finalisés même si le soin apporté à la modélisation du Slave Zero laisse augurer du meilleur. Je serais par contre plus circonspect concernant l'intérêt et la durée de vie. L'aspect destruction est *fun* un moment mais au final, on se retrouve devant un banal *shogo-like*.

Le jeu devrait comporter 13 missions, 15 types d'ennemis, 5 *boss* et un arsenal complet, ce qui semble raisonnable. Cependant, les quatre missions auxquelles j'ai pu jouer n'étaient pas particulièrement longues et les environnements manquaient de variété. Mais gardons espoir, les programmateurs ont encore le temps de travailler sur leur bébé pour le peaufiner. Nous vous tiendrons au courant ■

Frédéric Dufresne



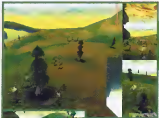
COUP DE GUEULE

Si vous voulez déclencher un éclat de rire général à la rédaction, pointez-vous et parlez de « l'Internet ». Ça ne ratera pas : Seb, Julo et Cédric se mettront à ricaner comme des hyènes et à vous considérer comme un demeuré. Il y a du mépris là-dessous. Car s'ils parlent d'Internet, ils n'hésitent pas à aller chercher des infos et des démos sur le Net. Alors vont-ils m'expliquer quelle différence il y a entre l'Internet et le Net (à part l'intérêt évidemment), sachant que ces appellations désignent la même chose : le réseau des réseaux ?

Ils ne sont pas les seuls à réagir ainsi ; tous ceux qui se sentent investis d'une mission informatique se considèrent détenteurs de la vérité et considèrent les novices qui parlent de l'Internet comme une caste sous-développée. C'est presque comme les informaticiens qui parlent Unix entre eux. Mais cette question grammaticale ne devrait même pas se poser puisque le Net c'est pas bien et qu'on ne doit pas prononcer son nom sous peine d'éternels châtiments. Dominique, sois miséricordieuse avec moi.

Luc-Santiago Rodriguez

Sacrifice inhumain

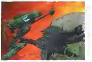


Longtemps resté à l'écart du moindre regard de la presse, le petit dernier de **Shiny Entertainment** a enfin décidé de faire sa première apparition mondiale dans les pages de *Gen4*. Prévu pour la fin de l'année, **Sacrifice** est donc le premier jeu de stratégie de Shiny complètement réalisé en 3D. Le moteur du jeu recalcule constamment le nombre de polygones affichés à chaque image pour ne pas limiter les artistes. Ainsi, ces derniers ont pu réaliser des terrains détaillés, des ciels animés, des effets spéciaux géants, des structures complexes… Bref, Sacrifice regorge d'innovations et il n'est pas sans rappeler Giants. Vous aurez aussi la possibilité de placer plusieurs cameras pour suivre différentes unités pendant les batailles. Le système d'interface est lui aussi unique. Il agit en fonction des combinaisons de mouvements que vous faites avec la souris. Si vous êtes rapide, le menu de sorts n'aura même pas le temps d'apparaître à l'écran. Bref, Sacrifice est d'ores et déjà une grosse pointure que nous étudierons sous toutes les coutures le mois prochain.

Marathon man

Lands of Lore III, en test ce mois-ci, a fait l'objet d'une opération marketing intéressante de l'autre côté de l'Atlantique. Les 27 et 28 mars, dans un cybercafé de San Francisco, une vingtaine de joueurs tirés au sort ont pu jouer au jeu en avant-première avec pour mission… de le finir aussi rapidement que possible ! Le grand gagnant, un étudiant de 23 ans du nom de Chris Reynoso, a relevé le pari en 14 heures et 15 minutes (on vous épargne le nombre de secondes). Grâce à cette victoire, son compte en banque s'est vu crédité de 5 000 dollars (soit environ 27 500 F – soit environ 4 173 euros). Petite déception pour Westwood Studios qui estimait la durée de vie de leur produit à, au moins, 24 heures !

KLINGONITE AIGUË



Star Trek : Klingon Academy **est le dernier des trois titres** Interplay **basés sur la célèbre licence. Ce nouveau volet s'inspire bien évidemment de Starfleet Academy mais présente tout de même un bon nombre de modifications. En d'autres termes, il faut s'attendre à de meilleurs graphismes, des vaisseaux supplémentaires, une intelligence artificielle revue à la hausse, des contrôles plus sophistiqués et un armement de folie. Surtout, vous pourrez enfin jouer les méchants Klingons. Le prochain titre serait-il Romulan Academy ?**

Rainbow six + 1

La société de Tom Clancy, **Red Storm Entertainment***, semble tenir le choc avec l'annonce de* **Rogue Spear***, la suite de Rainbow six. Ce dernier devrait proposer plus de 16 niveaux différents et 18 missions (sauvetages, surveillance et destruction de sites militaires). D'après Carl Schnurr, le producteur de Rogue Spear, les concepteurs ont fait de leur mieux pour répondre aux demandes des joueurs. Vous pourrez désormais enregistrer des missions pour les visionner une seconde fois et placer la caméra sur n'importe quel membre de l'équipe. Je vous rassure, l'I.A. de vos coéquipiers a été améliorée afin qu'ils ne s'emmêlent pas les pattes derrière vous. De nouvelles armes, la météo, des effets de lumière et bien d'autres choses encore nous seront présentés à l'E3.*

Quelqu'un prend un désert ?

Desert Fighters *n'est ni plus ni moins que le premier simulateur de combat basé sur la lutte, pendant la Seconde Guerre mondiale, de l'Afrique du Nord. Une vraie révolution quoi ! Prévu pour octobre prochain, ce jeu proposera des missions (de 50 à 200 en fonction de la campagne que vous aurez choisie) se déroulant principalement dans le désert (avec ses dunes, ses canyons, ses tempêtes de sable, etc.). Le parc aérien du jeu est composé de 30 avions dont 18 qui pourront être pilotés (Ju-87 Stuka, Macchi MC 202, etc.). Comme il est maintenant coutume, les campagnes seront dynamiques (vos actions auront de visibles répercussions telles que l'absence d'un type de blindés dans un combat parce que vous aurez détruit un convoi précédemment). Alléchant.* ■

Le train sifflera deux fois et demie

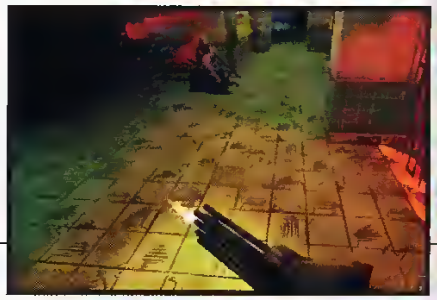
Et un *add on*, un ! Cette fois, c'est **Railroad Tycoon II** qui se verra prochainement gratifié d'une extension. À vous les nouveaux secteurs à développer et les nouvelles industries à dominer. À vous les nouveaux trains (TGV et Eurostar compris) et la nouvelle interface plus ergonomique. À vous les voies de chemin de fer et le gravier du bas-côté (waouh !). La campagne sera constituée de 18 scénarios découpés en trois chapitres s'étalant de 1939 à 2030. La première partie (1939 à 1950) couvrira la période de la Seconde Guerre mondiale, durant laquelle vous aiderez les alliés à remporter la victoire en contrôlant les chemins de fer britanniques. La seconde partie (1950 à 2005) vous plongera dans l'ère moderne où vous devrez assurer les transports d'une population toujours plus nombreuse et exigeante. Enfin, la dernière période (devinez laquelle...) impliquera un incident nucléaire qui vous contraindra à créer des lignes de chemin de fer dans des zones dévastées. Pour conclure : tchou, tchou ! ■

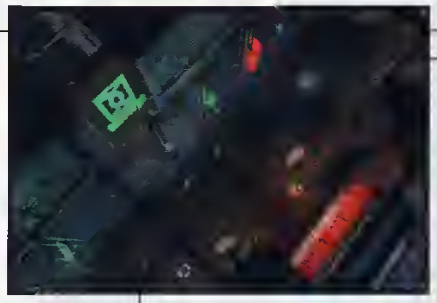
l'abeille ?

Les graphistes connaissent tous **Alias Wavefront** *(www.aw.sgi.com), société spécialisée dans les outils de 3D sous station Silicon Graphics et Windows NT. Consciente de l'importance croissante du jeu, la société vient d'annoncer à la Game Developpers Conference une orientation plus prononcée dans ce secteur avec diverses innovations sur leur outil Maya et la prochaine version 2. Ils ont carrément développé un jeu en interne, Jester's Quest, pour mieux appréhender les demandes et problèmes rencontrés par les équipes de développement. Vous êtes intéressé ? Précisons tout de même que* **Maya Complete 2**, *lancé dans les prochaines semaines, coûtera tout de même dans les 66 000 F, hors taxes !* ■

MARTINE MAULÉON, LE RETOUR

Il n'y a pas que Gen4 qui recherche des esclaves, euh..., du personnel. Kalisto **(Dark Earth, Ultimate R@ce Pro...) a besoin de programmeurs et d'infographistes 3D. De son côté,** Microïds **(Shogo, L'amerzone...) est en manque de programmeurs PC, de programmeurs PlayStation, de chef de projets jeu vidéo, de *game-designers*, de *level-designers* et de codeurs. Pour finir,** Dunne Jeu Vidéo **(rien pour l'instant...), recherche toujours cinq programmeurs. Pour en savoir plus, consultez les annonces complètes sur notre CD (Goodies\annonces\).** ■

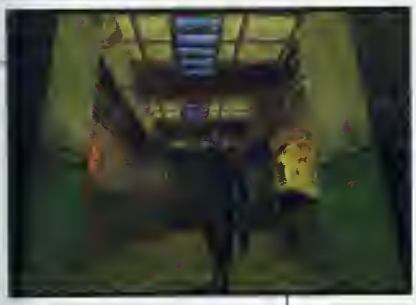




Arjan Brussee et sa petite équipe travaillent sur un moteur 3D hallucinant. Décidés à mettre Quake III dans les choux, les programmeurs de CORE ont la possibilité d'afficher des primitives curvilignes qui sont recalculées à chaque image du jeu. Un plus pour ce jeu à l'ambiance lourde et malsaine. Orange Games cherche actuellement un éditeur et est disponible pour des accords de licence avec son moteur d'enfer...

CORE

diteur **aucun pour l'instant** / Date de sortie **debut 2000**



Midtown Madness

Les rues de Chicago

Qui n'a jamais rêvé de vivre une poursuite automobile comme on en voit dans les films : en pleine ville avec trafic et piétons ? Eh bien ce rêve est devenu réalité puisque Microsoft s'apprête à renouveler la série des Madness de bien belle manière.

Deux jeux de course de voitures devraient marquer prochainement les moniteurs : Driver et Midtown Madness. Leur point fort : ils proposent des courses endiablées dans des villes très animées par la circulation et les piétons. Tout en 3D et plutôt jolis, ce seront vraisemblablement de bonnes surprises. Voici pourquoi.

À fond les ballons

Plusieurs types d'épreuves seront disponibles dans Midtown Madness : les courses de *checkpoints* déjà présentes dans les précédents épisodes, les balades, les courses de vitesse et, peut-être, des aventures. Pas facile de se frayer un chemin dans une ville encombrée, de griller un feu rouge au risque de percuter les véhicules qui traversent, ou de couper à travers un square ! Et on est bien obligé de le faire puisque Chicago est loin d'être une ville calme : les gens vaquent à leurs occupations et les voitures circulent normalement, exactement comme dans la réalité ! Certaines d'entre elles mettent leur clignotant avant de tourner, d'autres pas, quant aux intersections, elles ne sont jamais sûres. C'est simple, on avait encore jamais vu (à part dans Driver) une ville aussi vivante, aussi réaliste !

Pour corser le tout, de nombreux objets semblent présents dans le seul but de voler en éclats : cartons, caisses, cabines téléphoniques, poubelles, lampadaires, parcmètres, etc. Mais les obstacles les plus coriaces sont bien entendu les autres voitures : disciplinées (elles s'arrêtent au feu rouge, quelle honte !), patientes (coincées dans un embouteillage, elles ne déboîtent pas), mais parfois méchantes (elles ne se laissent pas dépasser) ! Les carambolages sont donc fréquents, mais peu recommandés : les véhicules ne sont pas indestructibles et une fois gravement endommagés, disqualifient définitivement le joueur ! Ceux qui ont joué à Motocross Madness et Monster Truck Madness le savent : ces

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Microsoft / Sortie : juin

jeux sont très très *fun* grâce à une prise en main immédiate, à une gestion physique soignée et à une animation rapide. Bonne nouvelle : la version de Midtown que nous avons eue ne déroge pas à la regle et s'avère rapidement prenante !

Fonce Alphonse !

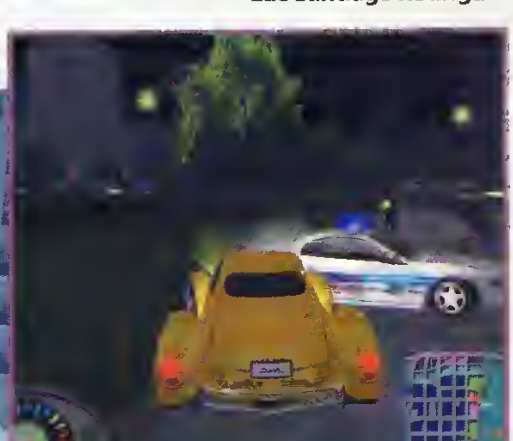
Huit véhicules seront disponibles dans le jeu : de la Corvette au bus, en passant par le *pick-up*, la F350 ou la Ford Mustang. Toutes existent réellement (Microsoft a acheté les licences) et possèdent leurs particularités (vitesse, résistance, tenue de route...). Attention toutefois à ne pas faire n'importe quoi devant n'importe qui : des voitures de police patrouillent en ville et surveillent les feux. Elles n'hésitent pas à prendre en chasse les conducteurs du dimanche et à leur rentrer dedans ! En ville, on se fait rapidement coincer, alors qu'en prenant le périphérique, il est plus facile de semer son poursuivant. Alors je sais ce à quoi tout le monde pense : et en Multijoueur ? C'est très simple : tous les modes de jeu Solo seront jouables. Oui, cela promet énormément. Une petite appréhension demeure cependant : il nous a été impossible d'activer le trafic à plusieurs. Espérons que cet inconvénient sera réparé dans la version finale. Néanmoins, les courses en pleine ville sont déjà très amusantes, vu le nombre d'itinéraires possibles.

Pour l'instant, seul Chicago est exploitable (plus de 100 km de routes). C'est un peu faible par rapport à Driver qui proposera une dizaine de villes différentes (mais plus petites). Les rumeurs parlent néanmoins de *add-on* sous la forme de scénarios à accomplir et de villes supplémentaires... On évoque même Paris ! Déjà qu'en l'état, le jeu est vraiment très prometteur, on n'ose penser ce qu'il deviendra s'il bénéficie d'un bon suivi !

Les sadiques en herbe seront évidemment déçus puisqu'il sera impossible d'écraser les piétons : ils sont encore plus rapides que des toreros et esquivent les voitures comme des chefs, quitte à plonger de côté ! Dommage pour Familles de France !

Il reste encore beaucoup de choses à dire sur le jeu mais pour cela, il faudra attendre le mois prochain. Bon en attendant, Seb, Cedric, Julio, encore une petite course ?! (Ndlc : et moi alors ?) ■

Luc-Santiago Rodriguez



BRÈVES

• C'est une véritable consécration qu'a connu **Half-Life** en remportant cinq prix lors de la Game Developer's Conference. La meilleure consécration reste quand même celle des joueurs, c'est-à-dire les ventes !

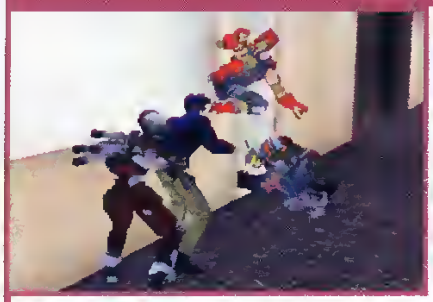
• Le 5 avril, **Cavedog** annonçait l'abandon du projet **Elysium**. Le 8 avril, son père spirituel annonçait que le jeu sortirait avec ou sans Cavedog. Bonne nouvelle pour nous !

• **Microsoft** a annoncé que plus d'un million de personnes ont téléchargé Internet Explorer 5, ce qui représente selon eux un taux record. Ils se contentent de pas grand-chose quand même chez Microsoft !

• **Melissa** est le nom d'un virus qui sévit actuellement dans les boîtes aux lettres électroniques. Grâce à des macros, ce dernier est capable d'envoyer 50 *mails* à vos correspondants sans aucune intervention de votre part. La bonne nouvelle : il répertorie différents sites porno sur Internet. Vos correspondants vont être aux anges !

• Pour aller à contre-courant du poisson d'avril (ah, ah !), nous avons glissé un fausse News dans ce numéro de mai. Saurez-vous la retrouver ? ●

Oni soit qui mal y pense



Grâce au succès de Myth I et II, **Bungie Software** vient de créer une nouvelle filiale à San Jose, en Californie. Bungie West, pour les intimes, est constitué d'une bonne dizaine de personnes dont Hamilton Chu, un ancien producteur de Red Storm et Microprose. Ce dernier nous a accordé quelques minutes pour discuter de leur premier projet : **Oni**. Vous y incarnez la belle Konoko, membre de la TCTF (*Technological Crime Task Force*), une sorte d'agence d'élite qui combat les grands méchants du futur. L'histoire de Oni se déroule dans un environnement très asiatique. C'est normal ! Tous les membres de l'équipe sont de grands *fans* de *Ghost in The Shell* et *Akira*. Cette inspiration donne un *look* très japonais au jeu. Il en est de même pour l'action. Imaginez un peu Tonoko courir, tirer, sauter au-dessus d'une rambarde, faucher un ennemi et le finir à coups de lance-roquettes en moins de cinq secondes, avec un système de contrôle sans faille. Ah, des promesses, toujours des promesses... ■

ENCHÈRES ET EN NET

Onatoo (www.onatoo.com) **est un système de vente aux enchères on-*line* de particulier à particulier. Pour participer, vous n'avez qu'à obtenir un numéro d'identification et un mot de passe en vous enregistrant. Ensuite, libre à vous de faire monter les enchères sur l'un des articles proposés (classés par catégories et parfois illustrés par une photo) ou bien de rédiger votre propre annonce (précisant la durée de la vente). Un système de permis à points permet de vérifier la fiabilité du vendeur. Ah, j'oubliais, le tout est en français !** ■

Écran à tout faire

Le 9 mars dernier, **Bill Gates** *a annoncé le démarrage officiel, à Hongkong, du projet* **Zoom**, *un test grandeur réelle « d'écran à tout faire. » En collaboration avec Hongkong Telecom (l'opérateur privé des Télécom en Chine), Bill Gates va donc donner l'opportunité aux habitants de cette ville de recevoir une large gamme de services sur leur poste de télévision ou leur ordinateur (les deux étant destinés à se confondre dans le futur). Regarder un film, consulter les informations 24h/24, naviguer sur Internet, jouer aux jeux vidéo sera donc plus simple que jamais pour ces cyber-cobayes qui ont déjà pu profiter d'un service de télévision interactive et d'un autre proposant une connexion Internet trente fois plus rapide que la normale. Bande de veinards.* ■

Moi non plus, je n'aime pas le P.S.G. !

Toi aussi, tu as bien rigolé avec le Maccabi Haifa ? Toi aussi, tu trouves que Okocha est très drôle ? Toi aussi, tu préfères regarder le résumé de la saison du P.S.G. plutôt que Melrose Place ou Beverly Hills ? Toi aussi, tu as pris en pitié Charles Bietry et Arthur Jorge, sacrifiés alors que ses joueurs surpayés sont tout juste bons à fournir des oranges à la mi-temps ?
Accessoirement, tu habites la région parisienne, tu parles anglais, tu possèdes un Pentium 333 avec carte 3D minimum, tu es majeur et tu as beaucoup de temps libre ? Envoie-nous un C.V., une lettre de motivation et un test de 2 000 signes espaces compris, le tout à :
Moi non plus, je n'aime pas le P.S.G. !
Génération 4 – 5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex ■

On vous avait prévenus

[illegible]

Starshot - Panique au Space Circus

[illegible]

Civilization - Call To Power

[illegible]

Voxel Space encore et encore...

Novalogic remet le couvert avec son moteur Voxel Space, celui-là même qui est responsable de la laideur de Delta Force (pour ne citer que le plus récent)... Enfin, le même à quelque chose près puisque c'est la nouvelle génération du moteur qui sera employée pour **Maximum Overkill**, leur prochain jeu en vue subjective. Le scénario vous projettera cinquante années dans le futur alors que toutes les nations se sont ralliées à l'une des deux grandes puissances. Les quarante missions vous laisseront le temps de piloter dix véhicules d'assaut (air et terre) sur des terrains variés (désert, jungle, etc.). En plus du côté action, un facteur stratégique interviendra vous obligeant à protéger votre base et ses différents bâtiments. Un concurrent à Flashpoint (Empire) ?

LES PUCES INFORMATIQUES

GT Interactive propose Total Annihilation et le marrant Balls of Steel pour environ 100 F. Toujours pour rigoler, Sierra nous propose La Pêche en rivière, Football Manager 98 et Pro Pilot USA. Plus sérieusement, dans leur gamme Sierra Collection, vous trouverez trois titres d'un même genre pour un prix approximatif de 150 F (exemple du *pack* aventure avec Torin's Passage, Space Quest 6 et Shivers). Chez Blizzard, ce sont Diablo et Warcraft II qui jouent les prolongations. Bref, que des *stars* à prix réduit !

Ça sent la friture

On croyait avoir tout vu en matière de simulation débile, mais le pire restait à venir ! **Blob Games**, *un studio de développeurs californiens prépare effectivement un simulateur de poisson rouge ! Il mettra le joueur dans la peau écailleuse d'un gentil petit poisson, perdu au milieu d'un gros aquarium peuplé de prédateurs en tout genre : poissons tropicaux, microbes, chats affamés, enfants qui veulent jouer... But du jeu : rester en vie et démolir-esquiver ses ennemis en utilisant les éléments de décors kitsch toujours présents dans les aquariums (grottes, scaphandriers, etc.). Eat The Fish devrait être disponible en octobre et être optimisé Glide et Pentium III.*

Bientôt
SUR VOS ÉCRANS

Juin

Descent III	(Interplay)
Discworld 3	(GT Interactive)
Heroes of Might & Magic III	(Ubi Soft)
Hidden & Dangerous	(Take 2)
Homeworld	(Sierra)
Kingpin	(Interplay)
Might & Magic VII	(Ubi Soft)
Outcast	(Infogrames)
Requiem	(Ubi Soft)
Shadow Company	(Ubi Soft)
Shadowman	(Acclaim)
Star Wars Episode 1 : La Menace fantôme	(Ubi Soft)
Star Wars Episode 1 : Racer	(Ubi Soft)
T.A. Kingdoms	(GT Interactive)

Juillet/Août

Black & White	(Electronic Arts)
Darkstone	(Electronic Arts)
Gabriel Knight 3	(Sierra)
Giants	(Interplay)
Street Wars	(Infogrames)
Team Fortress 2	(Sierra)
Unreal Tournament	(GT Interactive)

Septembre

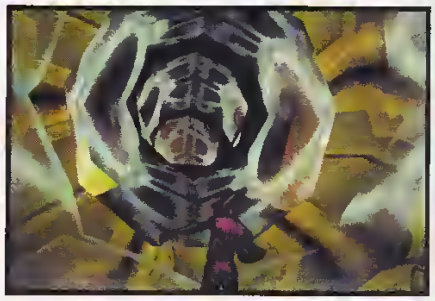
Ages of Empires II	(Microsoft)
Dark Reign 2	(Activision)
Deus Ex	(Eidos)
Driver	(GT Interactive)
Earthworm Jim 3D	(Interplay)
FlashPoint	(Ubi Soft)
Indiana Jones et la Machine infernale	(Ubi Soft)
Interstate'82	(Activision)
Messiah	(Interplay)
Prince of Persia 3D	(TLC)
Seven Kingdoms 2	(Ubi Soft)
Tiberian Sun	(Electronic Arts)
Vampire The Masquerade	(Activision)

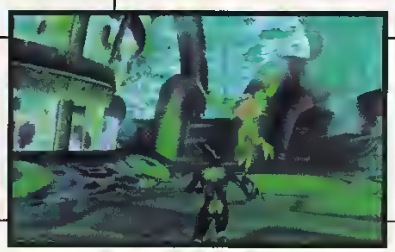
Octobre

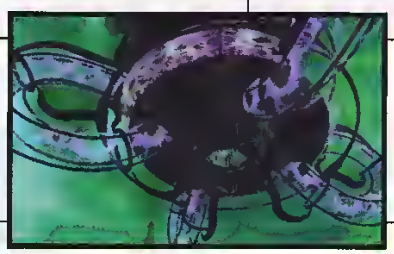
Battlezone II	(Activision)
Babylon 5	(Sierra)
Force Commander	(Ubi Soft)
Eat The Fish	(Blob Games)
Max Payne	(Take 2)
Omnikron	(Eidos)

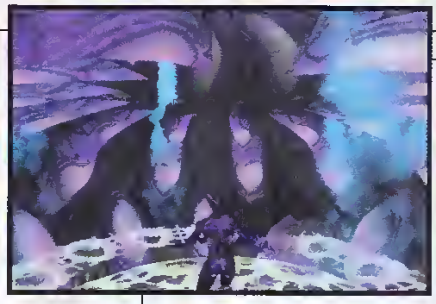
Novembre

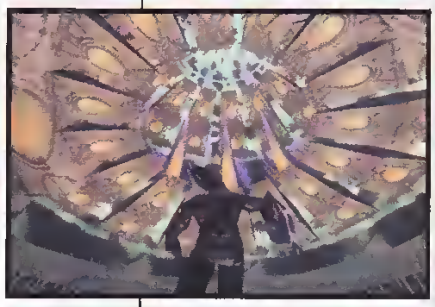
Amen The awakening	(GT Interactive)
MDK 2	(Interplay)
Wheel of Time	(GT Interactive)

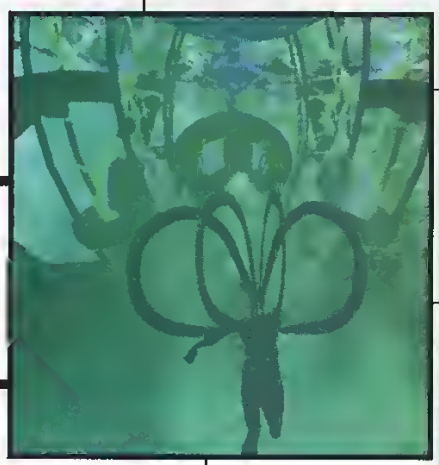












Pendant les deux années qui se sont écoulées depuis la sortie de M.D.K., Shiny Entertainment a vendu plus de 750 000 exemplaires de son jeu. Interplay, afin de ne pas laisser tomber une licence aussi fructueuse, a loué les services d'un des développeurs les plus cotés du moment : Bioware. La totalité du jeu tourne en 3D et refoule d'effets spéciaux impressionnants. Le mode Sniper est toujours à l'affiche... Admirez donc ces photos exclusives qui montrent une version à 20 % de son stade final.

M.D.K. 2

Éditeur **Interplay** / Date de sortie **automne 99**

EUX DE L'ARRIÈRE
la CONFIANCE
LE SILENCE
Pari
OMBATS ACHARNÉS
Les attaques de la R. A. F.
t puissamment appuyé les forces françaises
NOS CONTRE-ATTAQUES ONT REJETÉ
ENNEMI AU NORD-OUEST DE NAMUR
BELGIQUE
BASTOGNE
L'ILLUSTRATION
LA SEMAINE
bremen
berlin
HIDDEN & DANGEROUS
La Guerre, L'Enfer, L'Héroïsme
PC CD

Jusqu'à présent, les scénarios de *doom-like* plaçaient notre bonne planète sous la menace d'infâmes *aliens* de l'espace profond. Lorsque l'objectif de la sauver ne nous était pas clairement assigné, nous parvenions, en général, à un résultat similaire par le simple déchaînement de notre instinct de survie. Bref, mission grandiose après mission grandiose, on finissait par se lasser de sauver l'orphelin sans jamais pouvoir se taper la veuve.

Mais l'équipe de Interplay a su détecter la bête qui sommeillait en nous, assommée par cette débauche d'altruisme sirupeux. Dans Kingpin, vous n'incarnerez pas Rocco Siffredi mais un truand dont le *boss* a finalement décidé de se débarrasser. Et vlan ! La barre à mine dans les dents ! Résistant à ces mauvais traitements, vous déciderez de vous venger en vous engageant dans la police pour rétablir ordre et justice dans votre bonne ville .. N'importe quoi ! En fait, vous déciderez de monter un gang plus grand, plus puissant et plus vicieux que celui dans lequel vous operiez précédemment. Motivé par cet objectif ambitieux, vous plongerez dans un univers mêlant étrangement le Chicago des années 30 à celui des années 90 pour vous livrer à une guerre des gangs où l'ennemi d'hier forme peut-être l'allié de demain. Perdu dans un dédale de ruelles obscures et puantes, vous croiserez une faune inquiétante, mais pas forcément, avec laquelle il est possible, voire utile, de converser. Ces échanges, effectués dans un langage châtié (F...k you a... hole !), vous apprendront les dernières rumeurs et vous permettront d'engager des équipiers. Répondant à des ordres simples (suivez-moi, tenez la position, attaquez ma cible), vos troupes vous apporteront une aide non négligeable quoique délicate à gérer. Enfin, vous aurez accès à quelques lieux spécifiques : une armurerie (pour compléter votre arsenal mais aussi faire bricoler vos armes), un bar (où vous pourrez engager des sbires puissants). Sur le plan de l'action pure, de nombreux détails viennent renforcer cette ambiance fouillée et réaliste. Un mode Sneak permet de se glisser dans le dos d'un ennemi pour

Les auteurs de Redneck Rampage sont décidément des originaux. Non contents de nous avoir fourré dans la peau d'un bouseux, voilà qu'ils nous placent dans celle d'un mafieux. *Dealer* et proxénètes vont nous changer des habituels extraterrestres.

Un monde de brutes

Kingpin

Format CD-ROM PC | Éditeur : Interplay | Sortie fin mai

lui appliquer sur le crâne un bon coup de pied de biche. La localisation des impacts permet également de tirer dans les genoux ou les roubignoles de vos adversaires. Effets visuels et sonores garantis. Vous ne manquerez pas de produire vos propres effets sonores en constatant que votre fusil à pompe vient de tirer sa cinquième cartouche et qu'il vous faut maintenant les recharger une à une. Rassurez-vous, vos ennemis sont soumis aux mêmes contraintes, ce qui entrecoupera vos *gunfights* de rechargements frénétiques planqués derrière une caisse. Enfin, apres un combat acharné dans le repaire d'un ennemi, n'oubliez pas de rengainer votre flingue sous peine de vous heurter à une hostilité justifiée et généralisée.

Tu me cherches ?

Les interactions avec les autochtones sont formidablement bien gérées. Ainsi, un simple regard trop appuyé sur un type à la mine patibulaire peut dégénérer en bain de sang. Ce qui risque d'arriver souvent tant les textures sont réussies et les postures realistes. Les décors sont glauques à souhait (à tel point qu'on a presque envie de jouer à Gruntz). On peut toutefois leur reprocher un manque d'interactivité, les tables en bois restant de marbre sous nos assauts plombés. Le moteur 3D utilisé est une version améliorée de celui de Quake II, ce qui devrait nous assurer une certaine fluidité (malheureusement complètement absente de la version testée). Avec son scénario immoral et son ambiance gluante, Kingpin risque de faire trembler d'horreur Familles de France, dont les enfants joueurs frémiront de plaisir. ■

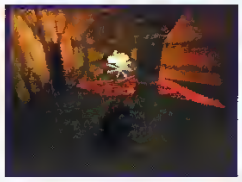
Marc Blondeau

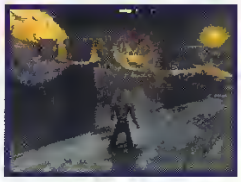
Life of Crime

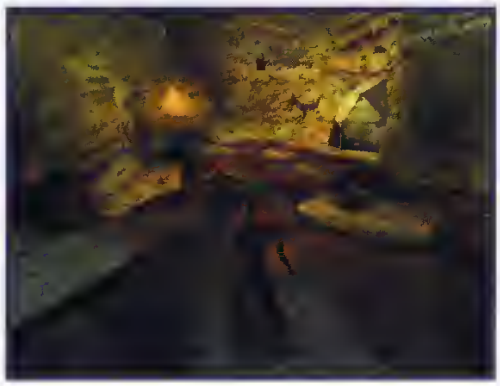
Shadowman

Lara est un elfe tatoué

Glauque. Cinq criminels dont on veut prendre l'essence vitale, la construction d'une cathédrale à l'image du mal, un être abject qui rêve de l'apocalypse et un super héros qui tente de l'en empêcher. Ça commence mal.
Shadowman, masse musculeuse d'ébène au tatouage scintillant, fait régner la loi sur le monde des morts, judicieusement baptisé Deadside. C'est lui que vous allez contrôler.
Lara Croft perd du terrain dans les méandres des plates-formes qu'elle ne cesse de grimper et descendre. La belle Anglaise commence même à agacer les bien-pensants des jeux vidéo. De son côté, Corvus, l'espèce d'elfe revanchard de Heretic II, se complait dans le *shoot* 3D, repeignant les murs des viscères de ses ennemis. *Exit* les deux héros. Shadowman espère bien leur souffler la première marche du podium.





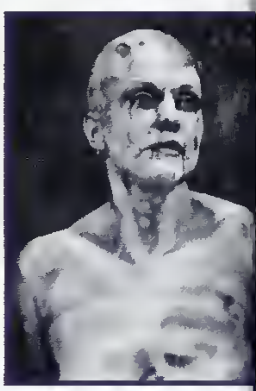


Doux, dur et dingue

Ce super héros se promène entre les mondes des vivants et des morts afin d'expliquer aux méchants qu'il n'y a pas lieu de changer le cours des choses, que tout est bien ainsi et que, bon, les vivants n'ont pas à subir les envies dégénérées des morts. Bref, avec une vingtaine de niveaux, une vingtaine d'armes que vous pouvez utiliser en duo (une dans chaque main), des ennemis variés et hargneux, des plates-formes à escalader et descendre, des énigmes qui se résument à pousser un *switch* et latter les méchants, Shadowman est un jeu d'action qui se situe réellement entre Tomb Raider et Heretic II.
Ambiance sombre (les développeurs se sont inspirés d'un bouquin réunissant les méfaits des plus dangereux criminels de tous les temps et seulement disponibles chez nos amis du F.B.I.), violence à tout va, sang qui gicle, ça respire la santé.
Le graphisme de Shadowman est certes plus joli que celui de Heretic II, bien plus beau que Tomb Raider (I, II et III), cela va de soi, mais quelques problèmes subsistent encore quant à la gestion des collisions 3D. Gageons (prions) que ce sera corrigé d'ici sa sortie. Ce serait vraiment dommage de gâcher une telle atmosphère. Mais cela, vous le saurez le mois prochain, dans le test. Les voies du testeur sont impénétrables. ■

Cedric Gasperini

Du sang, des tripes, le tout servant à décorer les murs, les cervelles qui volent, des cris, des râles, voilà un jeu qui va réellement faire du mal à nos amis de Familles de France. On s'en fout, nous on s'amuse.



Format CD-ROM PC / Éditeur Acclaim / Sortie juin

Découvrez les sensations du pilotage !

MICROSOFT® SIDEWINDER® FORCE FEEDBACK WHEEL

- Effets de retour de force réalistes
- Volant ergonomique
- Pédalier complet
- Fixation aisée au bureau
- Encombrement réduit
- Huit boutons programmables.

Livré avec 2 jeux Microsoft :
- Monster Truck Madness 2 (course de 4X4)
- Cart Precision Racing (course d'Indy Car).

SideWinder Compatible Force Feedback Pro

1290F

Le joystick qui vous fera vibrer !

MICROSOFT® SIDEWINDER® FORCE FEEDBACK PRO

SideWinder Compatible Force Feedback Pro

990F

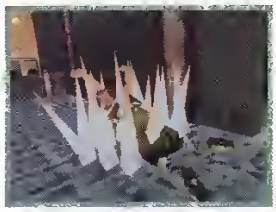
- Effets de retours de force réalistes
- Ergonomie étudiée
- Technologie digitale-optique
- Jeu plus rapide et maniement plus précis
- Calibrage automatique
- Rotation du manche
- 16 Boutons programmables
- Sauvegarde de vos configurations personnelles
- Chapeau Multidirectionnel
- Sensibilité du manche ajustable

Livré avec 1 jeu :
- Microsoft, Urban Assault (jeu de stratégie/action en 3D).

AMIENS • ANGERS • ARMENTIERES • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON • BETHUNE • BORDEAUX-LE TAC • BORDEAUX MERIGNAC
BOULOGNE • CAEN • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE • ENGHIEN • FONTENAY-SOUS-BOIS • GIVENCHY LES LA BASSEE
GRENOBLE SAINT-EGREVE • LA ROCHE-SUR-YON • LE MANS • LEERS • LENS • LILLE • LIMOGES • LYON ST PRIEST • MANTES
MASSY • MELUN • MONTIGNY-LES-CORMEILLES • NANTES REZÉ • NANTES ST HERBLAIN • NANTES ST SEBASTIEN • NIMES • NOISY LE GRAND
ORMESSON • OSNY • PAU • PLAISIR • ROANNE • RONCQ • SAINT-BRIEUC • SAINT-EMILION LIBOURNE • TOULOUSE
VALENCIENNES • VANNES • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais



Un travail « perçant »

Prince of Persia 3D

Le nom Prince of Persia évoque forcément quelque chose pour vous... Au même titre que Civilization dans le domaine de la stratégie ou de Monkey Island dans celui de l'aventure, les deux premiers *opus* de Prince of Persia, dans la catégorie jeu de plates-formes, ont incontestablement marqué le joueur. Et quand on s'attaque à l'adaptation 3D d'un jeu de légende comme celui-ci, les *fans* frémissent de terreur. C'est vrai, il est si facile de vendre sur un nom et de bâcler le travail. Eh bien, c'est exactement le cas ! Non, je plaisante, en fait, c'est complètement le contraire (j'espère que vous êtes encore là...). À mon sens, les concepteurs de Prince of Persia 3D ont trouvé l'alchimie parfaite : innover tout en respectant, de manière presque obsessionnelle, l'ambiance de la série. Le scénario de Prince of Persia 3D reprend là où le deuxième s'était arrêté. Vous allez donc replonger dans un univers de palais persans, de combats au sabre, de princes et de princesses. À ce propos, vous en avez épousé une, de princesse, et ça vous a directement conduit en prison... D'un autre côté, c'est toujours mieux que d'avoir Stéphane Bern sur le dos !

Le passage d'un jeu à la 3D ne se fait jamais sans douleur. Pourtant, Prince of Persia 3D pourrait bien être l'exception qui confirme la règle : de superbes graphismes, une action frénétique et une ambiance fameuse pour un jeu d'action mythique !

Tapis dans l'ombre

Les mouvements de votre personnage sont vraiment réalistes (et je ne vous sortirai pas l'excuse de la *motion capture*, même si elle est de circonstance). Une fluidité, voire une élégance, accompagne chaque déhanchement du prince. Ainsi, vous aurez réellement l'impression qu'il court ou qu'il grimpe des marches. Outre les mouvements ultra-classiques, on notera la possibilité de s'accrocher aux corniches (et de longer les parois), de se balancer ou encore de jouer les funambules avec des cordes en mouvement. Lorsque vous approchez d'un ennemi, vous passez directement en mode Combat et la caméra se repositionne pour obtenir le meilleur angle de vue. Vous disposerez alors de trois coups offensifs (coup latéral gauche, coup latéral droite et coup frontal) et de parades. Vous pourrez également feinter des attaques afin de tromper l'ennemi et de mieux le taillader. Les armes sont au nombre de quatre : un sabre, une massue, des lames tranchantes

Format CD-ROM PC / Éditeur Red Orb Entertainment / Sortie septembre

(une dans chaque main – permettant l'enchaînement rapide de coups d'attaque et de défense) et un arc. Des flèches aux effets différents pourront être utilisées mais elles seront disseminées au sein du niveau et en faible quantité. Conclusion, vous devrez vous en servir de manière stratégique pour, par exemple, éliminer un garde inaccessible ou encore déclencher un mécanisme hors d'atteinte.

Chemin balisé

Mais les combats ne seront pas votre seule et unique préoccupation dans Prince of Persia 3D. Vous passerez aussi beaucoup de temps à explorer les quinze niveaux du jeu (les développeurs ont décidé de baliser le chemin avec des torches et autres éléments afin que vous ne tourniez pas trop en rond) et à résoudre des puzzles. Ces derniers impliqueront de nombreuses interactions avec le décor : déclenchement de mécanismes, déplacement de blocs, etc. Andrew Pedersen (un membre de l'équipe que nous avons rencontré) nous a confié qu'il sera souvent aisé de repérer un objectif mais qu'il sera plus difficile de l'atteindre (par exemple, j'ai repéré cette clé que porte le garde, comment la récupérer ?). L'architecture des niveaux semble assez complexe avec des passages en extérieur (gestion de l'heure et des conditions météorologiques – les chutes de neige sont superbes) et en intérieur. Sept environnements différents ont été créés (prison, cité dans les nuages, etc.), tous d'une très bonne qualité graphique. Mais les habitués le savent bien, ce qui fait véritablement l'ambiance de Prince of Persia, ce sont ses pièges et ses potions. Vous retrouverez donc avec plaisir de nombreux traquenards (les fameux pics jaillissant du sol, les murs se rapprochant inexorablement, les dalles s'effondrant, etc.) mais aussi les potions aux pouvoirs positifs (super saut, possibilité de voler, etc.) et aux pouvoirs négatifs (perte de vie, inversion des commandes, etc.). Indéniablement, Prince of Persia 3D réunit tous les ingrédients pour combler *fans* et néophytes ! ■

Sébastien Tasserie

Ça plane pour moi

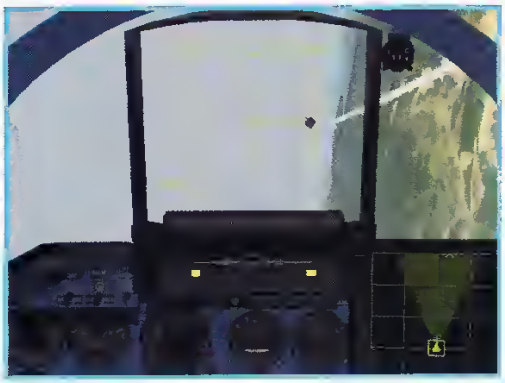
FLANKER 2.0

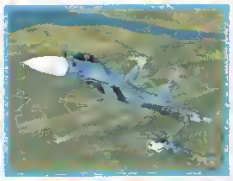
Bon c'est vrai, Flanker (premier du nom), c'était pas la joie : des graphismes vectoriels, une interface sommaire, une austérité digne d'une nuit de veille devant le Kremlin, mais malgré tout, un modèle de vol excellent. On y pilotait des SU-27, appareils russes qui, aujourd'hui encore et malgré la prédominance d'avions de nouvelle génération, restent des chasseurs redoutables. Flanker 2.0 nous propose donc de reprendre du service, dans une version, bien entendu, largement améliorée. Au niveau de la prise en main tout d'abord, puisqu'une partie arcade sera incluse afin de regaler les amateurs. Il n'y aura qu'à pousser le manche et bazarder des missiles. Sympa comme entrée. Elle sera d'ailleurs suivie de missions d'initiation pas à pas, où l'on nous expliquera tout ce qu'il est possible de faire avec un Sukoï. Le plat de résistance ne sera pas raté non plus puisqu'une campagne dynamique en U.R.S.S. sera présente. Et on peut s'attendre à de l'action puisque tout a été revu à la hausse : des dizaines d'avions, des porte-avions, des véhicules et surtout, un grand soin apporté au terrain. Une partie de la Russie a été modélisée à partir d'une carte satellite où un pixel représente dix mètres. Et comme les immeubles et les constructions seront en vraie 3D, on obtiendra des cartes très détaillées et très fidèles à la réalité.

Le résultat, après avoir vu tourner une version alpha, est encourageant : les textures sont assez réussies, la modélisation des avions est convaincante et leur modèle de vol, toujours aussi parfait. Graphiquement donc, tout semble bien se présenter. Au niveau technique, si le jeu sera optimisé pour Pentium III, il devrait se contenter d'un P2-300 pour s'exécuter correctement.

Si le ramage de la campagne se rapporte au plumage du jeu, tous les *fans* de simulateurs de vol échaudés par le très *buggé* Falcon 4 devraient avoir une bonne surprise !

Luc-Santiago Rodriguez





Le nom de Flanker n'éveille sans doute pas beaucoup de souvenirs chez le joueur « normal ». Mais pour l'amateur de simulateur de vol, Flanker rime avec bonheur ! Cinq ans plus tard, cette véritable référence s'apprête à revenir sur le devant de la scène !

" FAITES VOUS MAL ! "

* Offre d'accès Internet gratuit hors coût des communications téléphoniques locales partout en France métropolitaine et en [illegible]ande et [illegible] des communications Internet en Belgique (région Wallone et Bruxelles) Vos coordonnées et votre numéro de carte bancaire vous seront demandés sur le réseau INFONIE Lors de votre première connexion, vous pourrez choisir l'offre d'abonnement qui s'appliquera après votre période d'essai si vous ne procédez pas à la résiliation de votre abonnement a partir de 49FF par mois pour 3 h plus 19FF l'h sup Vous êtes libre de résilier votre abonnement à tout moment Offre limitée à une par foyer (même nom, même adresse) et valable jusqu'au 31/12/1999

ESSAYEZ GRATUITEMENT* INFONIE

- > Abonnement de 31 jours gratuit sur le CD-ROM de ce magazine
- > votre accès complet à Internet sans limitation d'heures
- > des animations quotidiennes : actu, jeux, musique, ciné, micro...
- > votre accès rapide jusqu'à 64 Kbps
- > votre accès au prix des communications locales
- > jusqu'à 10 adresses e-mail personnalisées
- > 15 Mo pour créer votre propre site web
- > un environnement convivial et sécurisé
- > votre abonnement gratuit au magazine «L'Internet»
- > votre Service Client disponible 7 jours/7

Pour recevoir d'autres CD-ROM PC/Mac GRATUITS et pour plus d'informations sur INFONIE :

[illegible]2/478.1.2.3.4 | 0,99 F TTC/mn | [illegible]021/[illegible]

N° Indigo 0803 825 825

L'INTERNET QUI SAIT VIVRE

Portrait

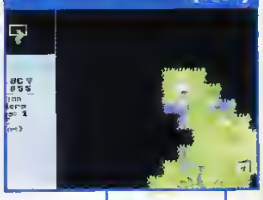
Bruce Shelley

S'il a véritablement atteint la consécration avec Age of Empires, Bruce Shelley n'était cependant pas un inconnu auparavant, ayant travaillé en binôme avec Sid Meier sur quelques-uns des jeux de gestion/stratégie les plus réussis. Et la saga continue...

Lorsqu'on parle de Civilization, on pense immédiatement à Sid Meier. Mais il ne faut pas oublier qu'il s'agit de la réussite de toute une équipe et non d'un seul homme. Or, parmi les membres de cette équipe, on retrouve Bruce Shelley, resté d'ailleurs en excellents termes avec M. Alpha Centauri (ils sont récemment partis en vacances ensemble, mais cela ne nous regarde pas !). Ayant commencé dans ce milieu dans les années 80, Bruce a acquis au fil des années une sérieuse réputation dans le domaine « *des jeux de stratégie et de gestion dotés d'une petite touche historique faisant la différence avec la concurrence* » (rien que ça !). Bruce a ainsi travaillé chez Avallon Hill, puis plus de cinq ans chez Microprose où il participa à la réalisation du célèbre Railroad Tycoon et où il écrivit divers manuels et guides de jeux (déjà un peu moins passionnant mais il faut bien vivre...). Suite logique des événements (pour les gens qui ont de la chance), Bruce créa en 1995 sa propre société : Ensemble Studios. C'est ainsi que commença la saga Age of Empires. On pouvait s'en douter, Bruce se passionne pour l'histoire et plus spécialement pour l'époque des grands explorateurs (XIVe-XVe siècle). Il laisse d'ailleurs clairement entendre que son prochain projet se rapportant à Age of Empires devrait tourner autour de cette époque..., et gérer la 3D ! Dans l'immédiat, après 18 mois de recherches historiques sur chacune des 13 civilisations présentes dans The Age of Kings, il peaufine le tout, notamment avec l'incorporation dans le jeu de diverses figures historiques, dont notre Jeanne d'Arc nationale. Mais le souci du détail de Bruce ne s'arrête pas là puisque c'est un vrai travail de Titan qui a été effectué sur Age of Empires II et en particulier sur les costumes, les armes, les unités, l'architecture, etc. Voilà peut-être le secret de Bruce pour réaliser des jeux toujours aussi réussis : le perfectionnisme ! Et comme Bruce le dit si bien pour expliquer cette rigueur : « *J'ai la chance de pouvoir faire un travail qui correspond complètement à mes goûts et à mes passions...* » Comme nous, somme toute !

Didier Latil

Civilization (1991)



Railroad Tycoon (1992)

Age of Empires (1997)

The Rise of Rome (1998)

Age of Empires II (fin 99 ?)

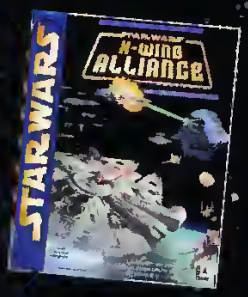
Fiche d'identité

Nom Shelley / **Prénom** Bruce / **Date de Naissance** 2 juillet 1961 / **Nationalité** américaine / **Situation de famille** marié / **Jeu en développement** Age of Empires II : The Age of Kings / **Jeux préférés** Heroes of Might & Magic II / Railroad Tycoon II, Warcraft II / **Passion** les sports

JEU-CONCOURS

GAGNEZ :

1er prix :
1 joystick Sidewinder
Force Feedback Pro
+ 1 jeu *Star Wars* :
X-Wing Alliance



2ème au 15ème prix :
1 jeu *Star Wars* :
X-Wing Alliance

16ème au 25ème prix :
1 bande dessinée *Star Wars* :
Un nouvel Espoir

STAR WARS
X-WING ALLIANCE
SIMULATION DE COMBATS SPATIAUX

Répondez aux trois questions suivantes :

1) Quel légendaire vaisseau de Han Solo pouvez-vous piloter dans Star Wars : X-Wing Alliance ?

a- Le Faucon Millenium
b- Un X-wing
c- Un Y-wing

2) A quelle famille appartenez-vous au début du jeu Star Wars : X-Wing Alliance ?

a- Skywalker
b- Viraxo
c- Azzameen

3) Lawrence Holland est le chef de projet sur Star Wars : X-Wing Alliance.

a- vrai
b- faux

1 jeu *Star Wars* : X-Wing Alliance acheté = 1 T-Shirt offert du 26 avril au 2 mai 1999*

Virgin MEGASTORE

*Offre valable dans la limite des stocks disponibles

www.lucasarts.com www.starwars.com

WINDOWS CD ROM PC

DELCOURT

Microsoft SideWinder Compatible

LUCAS Arts

Pour participer, remplissez ce coupon-réponse et retournez le avant le 31 mai 1999 à GEN4 – Concours Star Wars : X-Wing Alliance – 7 rue Raspail –93108 Montreuil cedex – France

Nom	Prénom :	Réponse 1 :	a ☐	b ☐	c ☐
Adresse :		Réponse 2 :	a ☐	b ☐	c ☐
Code postal :	Ville :	Réponse 3 :	a ☐	b ☐	

Extrait du reglement
Jeu gratuit sans obligation d'achat Reglement et bulletin de participation envoyés sur simple demande écrite à Ubi Soft Entertainment – Service LucasArts – Concours X Wing Alliance/GEN4 – 28 rue Armand Carrel – 93108 Montreuil sous Bois Cedex

Les hommes de l'ombre

Shadow Company

Format CD-ROM PC / Éditeur Ubi Soft / Sortie mai

Vous l'avez sûrement remarqué, mais la mode printemps-été risque d'être aux treillis et au kaki. Entre la suite de Commandos, Jagged Alliance 2, Spec Ops 2, et j'en oublie sûrement, les éditeurs semblent s'être passé le mot afin de nous faire (re)découvrir les joies du club Médi-Terre-Armée. Cette fois-ci, c'est Ubi Soft qui s'y colle et qui vous met à la tête d'un groupe de mercenaires lâchement abandonnés en plein terrain de guerre par leurs employeurs. Il vous faudra faire face à des adversaires supérieurs en nombre, remplir des missions impossibles, ramper dans les marécages infestés de sangsues, visiter des pays aux autochtones si accueillants, bref, la routine pour quelqu'un de votre trempe.

Visite du surplus

Dans Shadow Company, vous aurez un pécule de départ qui vous servira à engager vos mercenaires et à les équiper. Vous aurez le choix entre 16 soldats disposant de capacités propres exprimées en pourcentage (armes à feu, médecine, démolition, etc.) et éventuellement pourvus d'une capacité particulière (plongée sous-marine, pilote d'hélicoptère, etc.). Chaque soldat coûte plus ou moins cher à engager selon ses compétences, et il vous faudra donc les choisir avec soin afin de disposer de la troupe la mieux adaptée aux besoins de la mission. Une fois votre équipe formée (de un à huit membres), il vous faudra encore passer par le supermarché du matos à viander. Là, vous trouverez de quoi mitrailler, *sniper*, exploser et taillader l'ennemi. La violence n'étant pas tout, vous trouverez également divers accessoires qui pourront vous aider au cours de votre mission (bouteille de plongée, gilet pare-balles, jumelles, tenailles, trousse de secours, etc.). Encore une fois, tout cela n'est pas gratuit (je dirais même que les prix du matériel sont prohibitifs) et il vous

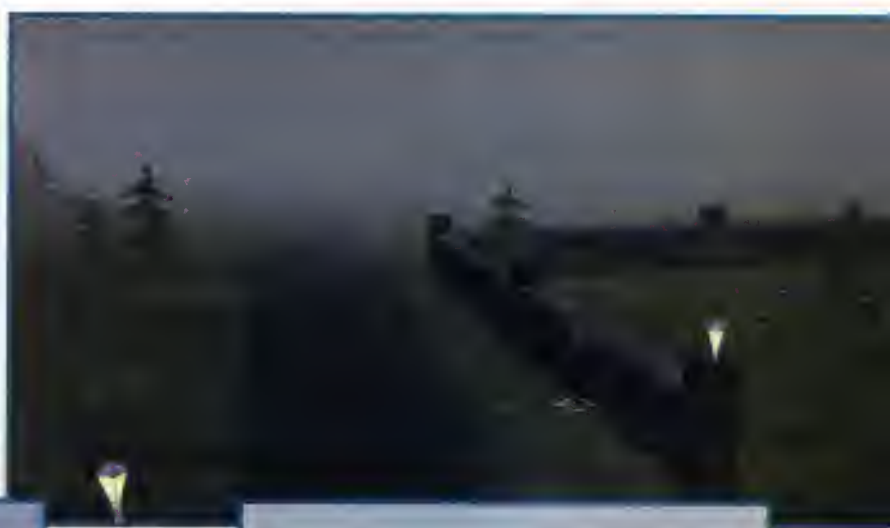
Enfilez vos treillis, lacez vos rangers, et préparez vos armes, bande de larves. Allez, je veux tout le monde dans l'avion avec son barda et son parachute dans trente secondes. Et au pas de course ! Messieurs, la guerre n'attend pas.

faudra donc penser à garder des sous pour équiper vos chiens de guerre. Une fois tout ceci accompli, il ne vous reste plus qu'à rejeter un coup d'œil au *briefing*, et *let's go*. Vos soldats pourront avancer accroupis, debout ou ramper. Ils pourront aussi escalader les murs, rentrer dans les bâtiments ou les véhicules, piloter ces mêmes véhicules, voire faire de la plongée sous-marine pour certains. Il ne tiendra donc qu'à vous d'utiliser au mieux leurs modes de déplacement. En parlant de déplacement, vous pourrez opter pour une sélection individuelle ou composer un groupe et lui allouer une formation parmi celles disponibles. Vos soldats pourront aussi poser des pièges à l'attention de l'ennemi. Bref, vous aurez accès à un panel d'actions assez complet qui vous permettra de mettre en pratique votre propre stratégie.

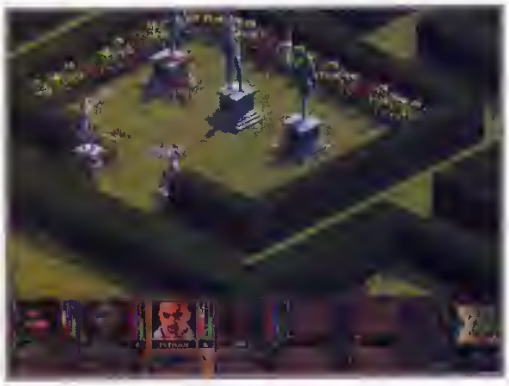
Tourisme exotique

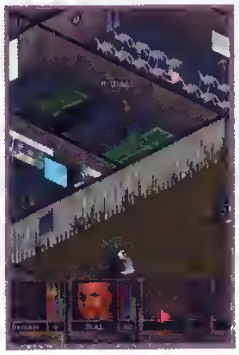
Vous vous demandez alors sûrement ce que Shadow Company a de différent par rapport aux autres productions du genre. Eh bien, il est en 3D temps réel. Cela signifie que vous aurez la possibilité, au cours des missions, de changer l'angle de la caméra afin de coller au plus près à l'action ou d'observer ce qui se passe à l'autre bout du champ de bataille. Cela signifie aussi qu'il vous faudra tenir compte du relief, si vous voulez progresser en sécurité ou tout simplement faire une embuscade digne de ce nom. De plus, il vous sera possible de ramasser les armes de vos ennemis (ou juste les munitions), ce qui renforcera votre arsenal ou vous permettra de les revendre à la fin de la mission. Shadow Company se déroule dans sept pays (Angola, Pérou, Roumanie, entres autres) qui sont prétextes à autant de campagnes. Chaque pays disposera de ses paysages ainsi que de ses conditions météo propres. Les missions proposées dans chaque campagne se décomposent en plusieurs objectifs variés (extraction, infiltration, destruction, etc.) qu'il vous faudra accomplir. Chaque mission remplie vous rapportera de l'argent, ce qui vous permettra d'acheter de nouveaux matériels ou de remplacer les membres de votre équipe. Shadow Company s'annonce donc comme prometteur. Espérons juste que les programmeurs améliorent les graphismes et la gestion de la caméra et on pourrait alors se retrouver avec une petite bombe qui explosera tous les *softs* du même genre. ■

Pierrick Bellon



Left for dead





Jagged Alliance 2

Fusil l'feu !

Une brusque envie de gambader gaiement dans la jungle ? De cueillir des fleurs tropicales ? D'organiser des missions en terrain ennemi ? Qu'à cela ne tienne ! La suite de Jagged Alliance va donner du grain à moudre aux mercenaires de tout poil !

Les lecteurs attentifs l'ont remarqué : nous avons déjà parlé de Jagged Alliance 2 dans ces pages il y a quelques mois. Oui, mais le jeu a été évidemment retardé. Les bons *softs*, comme les femmes, se font attendre pour être désirés. Et je ne pense pas me tromper beaucoup en disant que l'un des prochains jeux de Topware devrait remporter un franc succès. Jugez plutôt : on sera libre de monter des équipes de mercenaires soigneusement triés sur le volet. Libre de les équiper comme bon nous semblera. Libre de consulter leurs caractéristiques et leurs talents. Libre de les faire agir à notre gré. Libre d'engager des hommes ou des femmes spécialisés dans certains domaines (explosifs, médecine, etc.).

Mais ce qui va changer par rapport au premier, c'est que le jeu ne sera pas architecturé sous forme de missions traditionnelles mais comme une aventure de jeu de rôle. Comme dans Baldur's Gate, on se déplacera sur une grande carte que l'on parcourra selon les objectifs à atteindre. Il ne sera pas seulement question de dézinguer des méchants au tour par tour mais aussi de discuter avec des personnages, d'en engager certains et de libérer une « république » bananière de l'oppression. Ainsi, l'aventure ne devrait pas être linéaire et on pourra la vivre de différentes manières.

Comme nous l'avons déjà dit dans la précédente *preview*, l'interface a été simplifiée et autorisera de nombreux mouvements (ramper, nager, grimper, s'agenouiller, sauter, etc.). La résolution des actions dépendra comme d'habitude de points disponibles par tour. La variété des actions autorisera une simulation de combat très précise puisque l'on pourra notamment viser différentes parties du corps ou utiliser les éléments de décor en camouflage ou protection.

Heureusement que le jeu déboule en test le mois prochain, car pour y avoir joué, je peux vous dire que l'accoutumance vient très vite ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Topware / Sortie : juin

IMPÉRIALISME II

Le temps des conquêtes

UN EMPIRE N'EST RIEN SANS UN BON STRATÈGE

† Economie †

Une chose est sûre : aucun empire ne s'est créé en un instant. Vous devez gérer votre pays de la manière la plus avisée : développer vos productions, investir dans la recherche technologique et prendre soin de votre peuple.

† Diplomatie †

Usez de toute votre diplomatie pour former des alliances avec vos voisins, développer des accords commerciaux et même signer des traités secrets.

† Guerre †

Mais si la voie de la paix ne suffit pas, créez une armée et anéantissez totalement vos adversaires lors de batailles épiques.

VERSION PC CD-ROM ET MACINTOSH

POUR PLUS D'INFORMATIONS : WWW.TLC-EDUSOFT.FR

FREE interactive play

Vampire The Masquerade

Un long texte, en calligraphie, explique qu'une organisation du nom de Nihilistic (les développeurs du jeu) s'apprête à dévoiler les agissements secrets de la communauté des vampires. Une charte graphique de qualité, une bonne ambiance, quelques screenshots et un fichier Zip ; plein de bonnes choses font de ce site officiel un endroit à visiter ! **http://www.activision.com/games/vampire/**

Sim City 3000

C'est vrai que le site officiel de Sim City 3000 commence a dater mais c'est encore l'un des plus vivants du Web ! La dernière initiative en date est un concours permettant aux joueurs de proposer leur ville afin qu'elle soit mise en ligne et que des milliers d'internautes puissent la visiter. Si vous voulez participer, vous savez où aller.. **http://www.simcity.com/**

Vous réclamiez cette page à cor et à cri. Alors, la voilà ! Chaque mois, vous découvrirez donc une sélection des meilleurs sites officiels mais également non officiels, touchant, de près ou de loin, au petit monde de la micro-informatique.

place.net

BG Forgotten Page

S'il y a un site sur Baldur's Gate tout en français à connaître, c'est bien celui-ci. Guide de jeu, cartes, tableaux, utilitaires, quêtes, PNJ, la somme d'informations est digne de celle des sites américains : le webmaster a fait du bon boulot. De nouvelles rubriques apparaissent sans cesse, preuve que le site est très bien suivi et . , très fréquenté ! **http://www.ifrance.com/bgfpage/**

Radium

Alors c'est simple : si vous voulez jouer sur les dernières cartes à la mode pour Half-Life, le rendez-vous est chez Radium. Testées, notées et évaluées, les cartes sont en téléchargement libre. Des shoots d'écran accompagnent les critiques et le site est évidemment mis à jour quotidiennement. Un must, surtout avec Team Fortress. Notons qu'une version française light est également disponible. **http://www.contaminated.net/radium/**

Sites officiels

Speed Busters

Si, graphiquement, le site officiel de Speed Busters reste décevant, il faut admettre que les choses commencent a bouger du côté téléchargement. Outre l'éditeur de skins (disponible depuis un certain temps), une nouvelle voiture est maintenant récupérable : la Cortex. Sinon, vous trouverez également des nouveaux cheats et plein d'autres infos ! **http://www.ubisoft.fr/sites/speedbusters/**

RioPort.com Home Page

Apres le mini scandale qui a entouré la sortie du Rio, Diamond se devait de réagir. Pour cela, la société américaine a creé un site sur lequel vous trouverez des centaines de fichiers audio complétement légaux. Finis les problèmes de droits d'auteur ou d'artistes qui signent des pétitions. **http://www.rioport.com/**

Gamelog

Des tests, des previews, de l'humour, un zest de mauvais esprit.. Ma parole c'est Gen4.com ? Eh non malheureusement ! C'est Gamelog. Cet E-zine entièrement en français et voué au jeu est l'un des meilleurs. Les infos sont fraîches, l'ambiance y est fun et en plus c'est pertinent. Diable ! **http://www.gamelog.com/pm/game2.nsf**

Unoficial Diablo II Site

Le jeu n'est pas encore sorti que des fans ont déjà créé un site dédié. C'est terrible d'être aussi impatient ! Et le pire, c'est qu'ils sont bien informés les bougres ! Non seulement ils ont les tout derniers screenshots mais en plus, ils donnent un nombre d'infos hallucinantes sur le prochain hit de Blizzard. Si vraiment vous ne pouvez pas attendre jusqu'au mois de septembre : **http://www.diabloii.net/**

Sites non officiels

• Sur http://www.thundermag.com/halflife, vous trouverez *maps* et *goodies* pour Half-Life. Et devinez quoi ? Le site est entièrement en français !

• Pas tout neuf mais encore très joué sur le Net, Rainbow six bénéficie d'un site géré par des *fans* très actifs : http://rainbow6.3dreleat.com

• Après www.jeuxvideo.com, un nouveau site d'information sympa et en français, http://www.thundermag.com. vous informe sur l'actualité du jeu.

• Le jeu n'est même pas encore sorti qu'un *fan* a déjà rassemblé tout ce qu'il savait sur Daikatana : http://www.stormtroopers.com/daikatana

• Pour en savoir plus sur Mortyr, le digne successeur de Wolfenstein 3D : http://www.mortyr.com

• Le site de Rally 99, en plus d'être complet, vous propose de participer à un concours de pronostics sur le championnat de France de Rallye : http://www.ubisoft.fr/rally99

• Si vous avez déposé votre candidature avant le 5 avril sur le site officiel de System Shock 2, vous ferez peut-être partie du *casting* : http://www.lglass.com/p_info/shock2/sshock.html

• Pas grand-chose sur le site de Unreal Tournament, http://www.unrealtournament.net

CONTINUEZ L'AVENTURE BALDUR'S GATE

ADD-ON OFFICIEL BALDUR'S GATE

INCLUS LA CARTE ORIGINALE DE BALDUR'S GATE

FORGOTTEN REALMS
Campaign Setting

Baldur's Gate

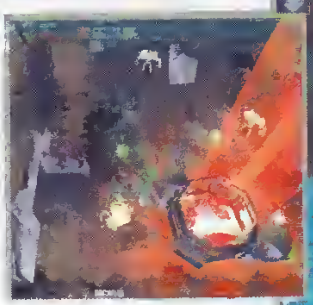
La Légende de L'île perdue

• Replongez dans l'aventure avec de nombreuses heures de jeu en plus. • Augmentez le niveau de vos personnages de Baldur's Gate. • Découvrez 3 nouveaux mondes dont une île très mystérieuse. • Affrontez de nouveaux monstres. • Rencontrez de nouveaux amis et affrontez vos vieux ennemis.

www.baldurs.com

Advanced Dungeons & Dragons®

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast ©1998 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare Infinity Engine ©1998 BioWare Corp. All Rights Reserved. GameSpy Lite © 1998 GameSpy Industries, Inc. HEAT.NET © 1998 Segasoft Networks, Inc. Baldur's Gate, Baldur's Gate Tales of the Sword Coast, FORGOTTEN REALMS, the FORGOTTEN REALMS logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, the Wizards of the Coast logo, and the Dungeon & Dragon Ampersand are registered trademarks of TSR, Inc., a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc., and are used by Interplay under license. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo, Interplay, the Interplay logo, and "By Gamers. For Gamers." are trademarks of Interplay Productions. BioWare, the BioWare logo, and The BioWare Infinity Engine are trademarks of BioWare Corp. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation. Creative, Environmental Audio, and the Environmental Audio Logo are trademarks or registered trademarks of Creative Technology Ltd. GameSpy and the GameSpy logo are registered trademarks of GameSpy Industries, Inc. All Rights Reserved. HEAT, HEAT.NET and the HEAT logo are trademarks of SegaSoft Networks, Inc. Microsoft and Windows® are trademarks of Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Productions. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. © Distributed by Virgin Interactive Entertainment Europe (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Interactive



Tais-toi et tire !

Expendable

Commando, Ikari Warriors (I et II), Chaos Engine... Autant de noms qui feront venir la larme à l'œil de bien des anciens. Pour les autres, sachez qu'il s'agit des monuments qui ont construit la légende des *shoots* guerriers. Le genre est tombé en désuétude avec l'avènement de ses *alter* ego en 3D subjective (les *doom-like*). Seul le fadasse Take No Prisoners a tenté un *revival*, sans réel succès. Mais les choses pourraient changer...

C'est aujourd'hui Rage Software qui s'y colle. Certes, cette boîte n'est pas réputée pour l'insondable profondeur métaphysique de ses scénarios et les questions philosophiques qu'elle provoque chez le joueur. Mais question action et maîtrise technique, les p'tits gars se posent là, comme l'a prouvé Incoming.

Pas de changement dans le principe. Votre perso évolue dans un monde en vue de dessus qui, à l'instar de Take No Prisoners, est en vraie 3D. La caméra orbite autour de votre héros, optant le plus souvent pour une vue trois-quarts arrière qui permet de voir arriver les ennemis.

Crispé de la gâchette

Rien d'innovant, sauf que niveau graphique, c'est la claque. Aller et retour. Reflet, transparence, brouillard, application de l'éclairage en temps réel... Votre carte va se sortir les tripes. C'est beau mais pas le temps de s'attarder. L'action est frénétique, l'écran constamment bourré d'explosions monumentales provoquées par vos armes dévastatrices. Laser, bazooka, missiles, super *shootgun*, grenades... Il y en a pour tous les goûts. Et malgré tous les monstres, les tirs et les déflagrations, l'animation est impeccable !

Les niveaux semblent assez variés (villes, jungle, montagne, temple) avec des embranchements, des zones secrètes et plein d'événements (vaisseaux qui se *crashent*, bâtiments qui s'écroulent...). La prise en main est immédiate et un pote pourra même vous filer un coup de main. Bref, ça s'annonce très sympa. Il n'y a plus qu'à espérer que la durée de vie sera conséquente et les petits défauts de jouabilité gommés. ■

Frédéric Dufresne

HACHETTE MULTIMÉDIA

CD-ROM
PC & MAC

HACHETTE MULTIMÉDIA VOUS OFFRE DE DÉCOUVRIR LE MONDE D'ENCORE PLUS PRÈS.

Du 15 janvier au 30 mai 1999, pour l'achat de l'Encyclopédie HACHETTE MULTIMÉDIA 99, nous vous offrons la K7 du film MICROCOSMOS*.

OFFERT

Europe 2

Site Web : www.encyclopedies.hachette-livre.fr

GROLIER

WAR
2

"ACTUELLEMENT LE MEILLEUR JEU DE STRATEGI
EN TEMPS RÉEL TOTALEMENT EN 3D."

PC JEUX : 90% "Les originalités sont révolutionnaires."

"La catégorie des grosses cylindrées"

"Des scènes de combats
du meilleur effet."

"Ce wargame
va révolutionner le genre."

CONSOLES+

PC team : 92%

PC CD

PlayStation

Concours, astuces
et solutions :
36 15 EIDOS
www.eidos.fr

EIDOS

ZONE 2100

"Une animation sans faille."
"Une intelligence artificielle redoutable et appréciable."
"Carrément génial." GEN4 : 5/6

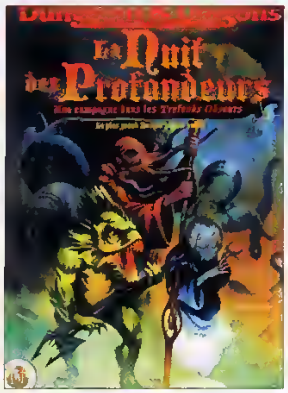
"Warzone 2100 est une sacrée surprise."
"Un petit régal d'ergonomie."
joystick : 86%

- Découvrez des conteneurs de technologies disparues.
- Développez et créez vos propres unités de combat.
- Intelligence artificielle sophistiquée des unités et réactions de combat immédiat.
- Effets de transparence et terrains en 3D texturés et rugueux en ombrage Gouraud.
- Environnement en 3D véritable - vivez l'action pour tous les angles possibles.

Warzone 2100 ™ Pumpkin Studios 1999. © & édité par Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés.

CAMPAGNE ADD

Le donjon de l'horreur



Si Baldur's Gate vous a donné envie d'en voir plus et que vous venez de vous lancer dans l'aventure du jeu de rôle sur table avec Donjons & Dragons, investissez vite dans cette énorme campagne : prévue pour des persos de niveau 1, elle les entraînera dans une incroyable conspiration et moult périls. Pas moins de trois livrets et des dizaines d'aides de jeu (plans en couleur, messages, énigmes, etc.) remplissent une boîte bien garnie. Une bonne intrigue et de nombreux rebondissements sont au programme ! Une valeur sûre

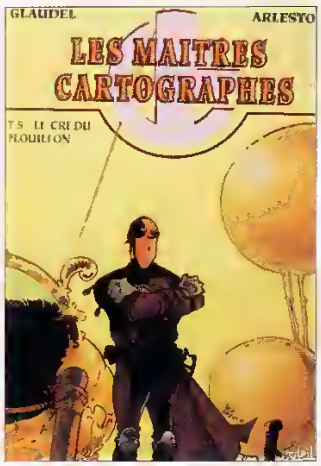
La Nuit des profondeurs
Campagne pour ADD
Jeux Descartes – 299 F.

BD

Fleurs et petites culottes

Ascension n'est pas une jeune fille comme les autres : recluse au fond de la campagne, elle ne rêve que d'évasion, d'amour et d'aventure. Au lieu de ça, elle doit subir la sévérité d'une mère pas nette et l'incompréhention générale. Le sujet n'est pas facile et Séraphine s'en tire avec les honneurs grâce à un joli trait et une grande poésie. Un voyage bizarre qui ne laisse pas indifférent.

Ascension – Séraphine – Dargaud – 99 F.



BD

Erotic fantasy

Archim et ses amis s'opposent à une guilde scientifique, et passent leur temps à en fuir les sbires. Ce tome, toujours aussi bon, apparaît comme une transition dans l'aventure et laisse présager un sixième volume détonnant. Les dessins de Glaudel s'améliorent au fil du temps et les croupes des donzelles sont encore bien charnues. Top !

Les Maîtres cartographes, T.5 – Arleston/Glaudel
Éditions Soleil, 79 F.

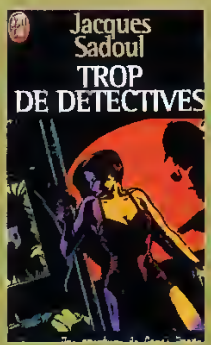
EXTENSION DEADLANDS

Il était une foi

Pour lutter contre les aberrations monstrueuses, il ne suffit pas toujours d'un Colt 45 et d'une Winchester. Il faut parfois faire appel à des forces qui nous dépassent : ce supplément est justement consacré aux hommes de foi qui les maîtrisent. On y trouvera donc des miracles, des dons du ciel, des interventions divines et des infos consacrées à tous les joueurs qui font parler la foi avant la poudre. Amen.

La Croix et le Colt – Pour Deadlands – Multisim – 170 F.

Trop de détectives



Et si Sherlock Holmes, Hercule Poirot, Maigret, Marlowe et bien d'autres s'associaient pour élucider un crime ? C'est en partant de cette idée que Jacques Sadoul a signé un polar entraînant. Entre hommage à Conan Doyle et parodie d'Agatha Christie, Trop de détectives *jongle avec les clichés et les lieux communs et les malmène gentiment. Pour parachever le tout, l'auteur a dépêché Carol Evans, son héroïne favorite dans ce « whodunit ? » prenant*

Jacques Sadoul
J'ai lu – 39 F.

La Veuve des Highlands

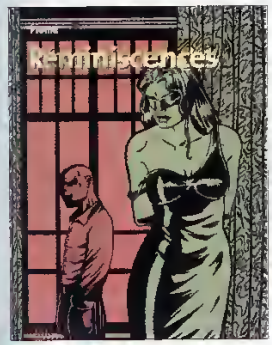
C'est en Écosse et surtout sur les Highlands venteux que perdurent d'inquiétants mystères… Historiques et fantastiques, les contes surnaturels réunis dans ce recueil prennent leurs racines dans les légendes écossaises. On y croise des revenants, des gobelins, des sorcières ou des fées, mais surtout une ambiance à mi-chemin entre le romantisme allemand et le fantastique anglais. À lire dans un château lugubre !

Walter Scott
Terres de Brume – 125 F.

La Pierre de lune

BD

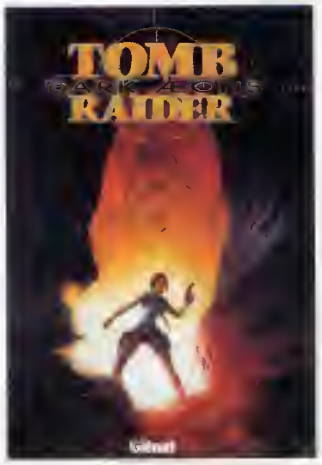
Noir c'est noir...



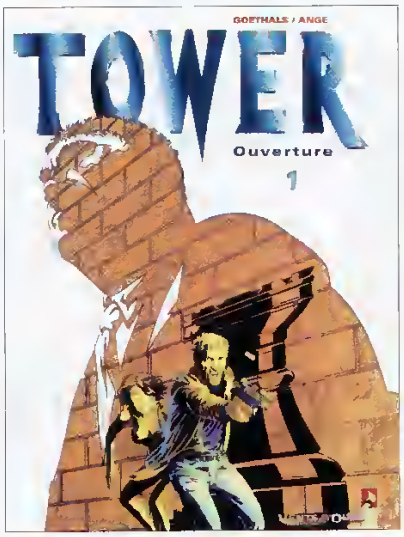
... Il n'y a plus d'espoir ! Cette descente aux enfers dans le Chicago des années 30 d'un boxeur gangster est... sinistre ! De coups tordus en règlements de compte, de trahisons en exécutions, les situations dramatiques se succèdent, sanglantes, désespérées... Le noir et blanc est évidemment de rigueur dans cette histoire où tout va de travers et où l'on ne fait jamais les bons choix ! Sinistre mais remarquable.
Réminiscences – Ptoma
Petits Meurtres – 66 F.

BD

Lara Croft enfin casée



Après avoir sévi sur les écrans d'ordinateur et de télé, Lara Croft s'attaque donc à la BD. On y découvre une Lara enquêtrice et femme d'action, plongée dans une sombre histoire de conspiration surnaturelle. Bourrée de références à Lovecraft, cette histoire ravira les *fans* mais décevra peut-être les autres à cause d'un scénario pas très audacieux, et surtout, de dessins qui auraient mérité plus de soin.
Tomb Raider : Dark Eons – Freon & Alice – Glénat – 78 F.



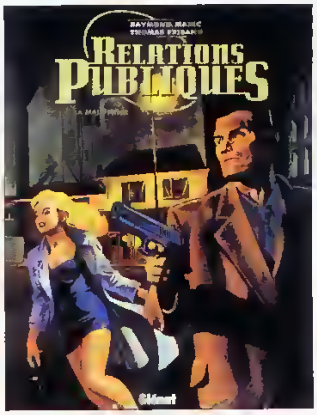
BD

Ah, ça I.R.A., ça I.R.A...

Il ne fait décidément pas bon quitter l'I.R.A. après des années de mauvais et loyaux services. Tom en fait les frais : établi en Italie, il se retrouve brutalement poursuivi par des tueurs, tandis que des attentats en Irlande sont revendiqués de son nom ! Ce premier épisode bénéficie d'un bon petit scénar et d'un excellent découpage. Rythmé et grave, *Tower* promet beaucoup.
Tower T.1 – Goethals & Ange – Vents d'Ouest – 59 F.

BD

Du rififi dans la schnouff



Il est impossible de ne pas s'arrêter sur les dessins de Frisano : ultra-réalistes, *kitch*, très colorés et largement plus proches de l'illustration que de la bande dessinée. On se croirait revenu dans les années 50 ! Quant au scénario... Une jeune femme est victime d'un échange de valises dans un aéroport et se retrouve en possession de drogue. La course-poursuite est inévitable mais le rythme n'est pas très soutenu. Bidonnant.
Relations publiques – Maric & Frisana – Glénat – 58 F.

Au nom du Graal

Complots, machinations, intrigues malignes, conspirations : les thèmes ne sont pas neufs mais c'est Wilkie Collins (né en 1824) qui doit en être le créateur ! C'est en effet le premier à les avoir traités avec autant de brio et d'esprit. Si La Pierre de lune *raconte un banal vol de bijoux, la peinture de la société victorienne et l'intervention d'une mystérieuse secte indienne viennent orchestrer un suspense haletant et une intrigue de premier ordre.*
Wilkie Collins – Phebus/ Libretto – 500 p. – 89 F.

En voilà un roman bizarre ! Merlin, mystérieusement échappé de l'ère arthurienne, revient se promener à Brocéliande et opère quelques rituels druidiques pour se remettre en forme. Une secte satanique travaille, quant à elle, à son œuvre de destruction. Des espions se font trucider par une force supérieure. Dommage que l'auteur ait le souffle court car l'histoire en exigeait beaucoup.
L. Ryder
Éd. du Penndragon – 109 F.

De peur que les ténèbres...

Infortuné Padway ! Au cours d'un voyage à Rome, cet Américain se retrouve catapulté au VIe siècle, en pleine décadence romaine ! Loin de se laisser abattre, il vendra les inventions de son époque : le brandy, l'imprimerie, la publicité ou la poudre à canon. Mais est-ce une bonne idée d'offrir aux barbares les moyens d'accélérer leur destruction ? Ce roman, signé en 1939, n'a rien perdu de sa force.
L. Sprague de Camp
Le Cabinet noir – 49 F.

BD

Grosse fatigue

Pauvre Thérèse ! Obèse, solitaire et amoureuse d'un beau mec qui se moque d'elle… Jusqu'au jour où elle se découvre un étonnant pouvoir télékinétique et que les événements interviennent en sa faveur. Elle s'enfuira alors en Afrique avec son bel amour où tout basculera. Cette fable moderne attachante et spirituelle bénéficie d'une belle réalisation graphique.
Thérèse – Stassen
Dupuis – 59 F.

JEU DE CARTES

Viva Zapata !

Caramba ! Un nouveau jeu de cartes vient de sortir ! Trois à six joueurs y incarnent Zapata, Pancho Villa et autres figures mexicaines, chargées de faire sauter le palais présidentiel ou ses adversaires. Pour cela, un matériel de jeu inhabituel est présent : plateau, cartes, pions, fiches : *ma qué*, c'est presque un jeu de société ! De coups tordus en attentats, de rebondissements en éclats de rire, *Revolución* garantit des parties agitées et… détonantes !
Revolución – Asmodée éd. – 149 F.

EXTENSION DONJON & DRAGONS

Dungeon Keeper

Les maîtres sadiques en ont rêvé, Jeux Descartes l'a édité : le petit manuel du créateur de donjons ! Ce sympathique supplément décrit dans le détail la marche à suivre pour générer des donjons bourrés de pièges, de monstres et de chausse-trappes.
Il est même possible de créer des lieux distordus et des « géomorphes interdimensionnels ». Si avec ça vos aventuriers parviennent à survivre…
Guide du créateur de donjons pour ADD
Jeux Descartes – 99 F.

EXTENSION DONJON & DRAGONS

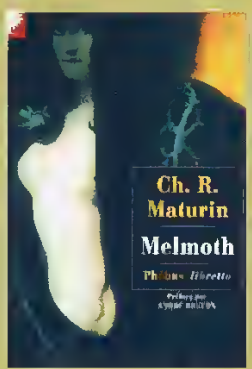
Aux frontières des tentacules

Si *X-Files* a basé son succès sur la conspiration, l'*Appel de Cthulhu* l'avait déjà fait depuis longtemps. Cette énorme extension s'attarde donc sur la lutte ancestrale des Grands Anciens et d'organisations occultes en recyclant les événements bizarres de l'histoire. Soucoupes volantes, Majectic 12, Roswell subissent donc un éclairage « lovecraftien » qui relance l'intérêt de ce jeu de rôle paranoïaque. Une avalanche d'informations et d'idées qui donneront un bon coup de fouet à tous les joueurs.
Delta Green – Jeux Descartes – 259 F.

Visages du vampire

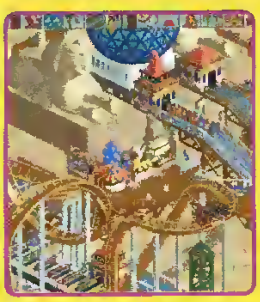
Bien loin de n'être qu'un simple personnage de film et de roman fantastique, le vampire cristallise tous les désirs et les hantises de l'être humain. Le sang, la sexualité, l'immortalité, indissociables du mythe, se trouvent donc examinés à la loupe dans le cadre de leurs traitements. De Stocker à Coppola, en passant par Anne Rice ou Tanith Lee, cet essai signé par des spécialistes comblera les lacunes de tous les amateurs. Attention cependant aux coups de sang !
Collectif – Dervy – 130 F.

Melmoth



Fou, démesuré, impossible à résumer, et surtout, gothique en diable, Melmoth *est une œuvre fulgurante, signée par un vicaire irlandais en 1820. Le personnage qui donne son titre au roman est un héros mystérieux et déclassé qui erre à travers les siècles et le monde, dans le but de désespérer les hommes. Un aveugle qui le sent passer s'écrit :* « La terre qu'il foule est desséchée ! L'air qu'il respire est du feu ! Les mets qu'il touche se transforment en poison ! Son regard est un trait de foudre ! Qui est parmi nous ? » *Ça pose un personnage. Immortel et hanté par de terribles souffrances morales, il n'hésite pas à repousser le bonheur lorsqu'il s'offre à lui. Incarnation du mal malgré lui, c'est un superbe personnage romantique qui traverse les destinées des différents narrateurs comme un coup de tonnerre, bouleversant leurs existences. Romantique, fantastique, puissant et destructeur,* Melmoth *est à lire absolument.*
Charles Robert Maturin – Phébus/Libretto – 89 F.

- Gestion du parc dans les moindres détails : ses employés, son développement, ses prix, son marketing, sa communication, et même les états d'âme des visiteurs !
- Possibilité de concevoir ses manèges de A à Z
- Plus de 20 missions proposant des challenges variés
- Interface graphique simple et intuitive



Roller Coaster Tycoon - la fortune est au bout du grand 8.

HASBRO Interactive

Ouverture du parc sur PC CD-Rom

www.rollercoastertycoon.com

MICROPROSE

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft (1,29/mn)

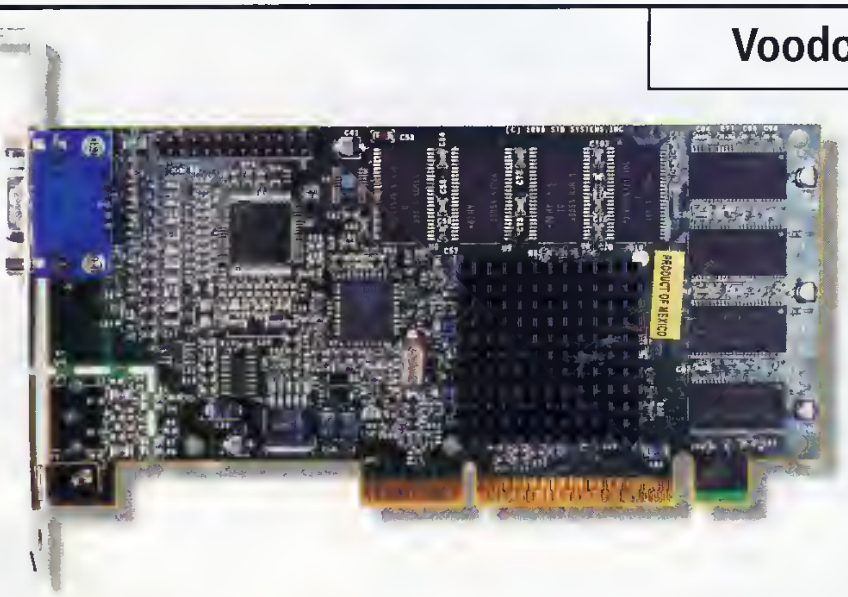
Ubi Soft

© 1999 MicroProse Ltd. All Rights Reserved. MICROPROSE is a registered trademark. © 1999 Hasbro Interactive Ltd. Designed and written by Chris Sawyer.

Voodoo 3

Longtemps *leader* sur le marché de la 3D, 3dfx semblait depuis quelque temps s'endormir sur ses lauriers. Mais le constructeur, jusqu'ici privilégié dans le cœur des joueurs, semble vouloir redresser la barre avec un *chip* Voodoo 3 « tout beau tout neuf » et plein de belles promesses.

Voodoo 3 2000



Constructeur : 3dfx.

Caractéristiques techniques : disponible en version AGP et PCI, cadencée à 143 MHz, 16 Mo de SDRAM, Ramdac 300 MHz.

Prix : env. 1 000 F.

★★★★

Grâce à son fameux *chip* Voodoo 1, 3dfx avait réussi à faire entrer la 3D au cœur de nos PC. Qui en effet n'a pas été émerveillé par les belles textures lissées qu'offraient Quake ou Tomb Raider, premiers du nom ? Par la suite, et pour rester au top niveau face à la concurrence naissante, 3dfx sort le Voodoo 2, un *chip* performant et puissant mais qui n'apporte rien de révolutionnaire au monde de la 3D. C'est pourquoi il sera rattrapé par la suite par les cartes 2D/3D, comme la G 200 de Matrox et le TNT de *n*Vidia. En réaction, 3dfx sortira le Banshee, un *chip* 2D/3D, attrayant mais pas suffisamment convaincant pour redresser définitivement la barre. Il ne proposait aucune innovation en 3D et s'avérait même moins puissant que le Voodoo 2 dans certaines applications. Le Voodoo 3 arrive donc pile poil pour réparer toutes les petites erreurs du passé. Il est bien sûr compatible avec les API 3D Glide, OpenGL et Direct3D. Du côté des fonctions 3D, il permet le *multitexturing*, qui revient à appliquer en un seul cycle d'horloge une texture de base sur un objet 3D, plus une deuxième texture dédiée à un autre effet comme l'éclairage ou la gestion des reflets. Il gère également le *trilinear filtering* en une passe. Celui-ci, plus précis que le *bilinear filtering*, permet une plus grande finesse dans les textures. Enfin, le *bump mapping*, qui crée des effets de relief en jouant avec la réflexion de la lumière, devrait aussi être effectué en une passe, mais les *drivers* actuels ne le permettent apparemment pas.
Côté technique encore, le Voodoo 3 est

Voodoo 3 3000

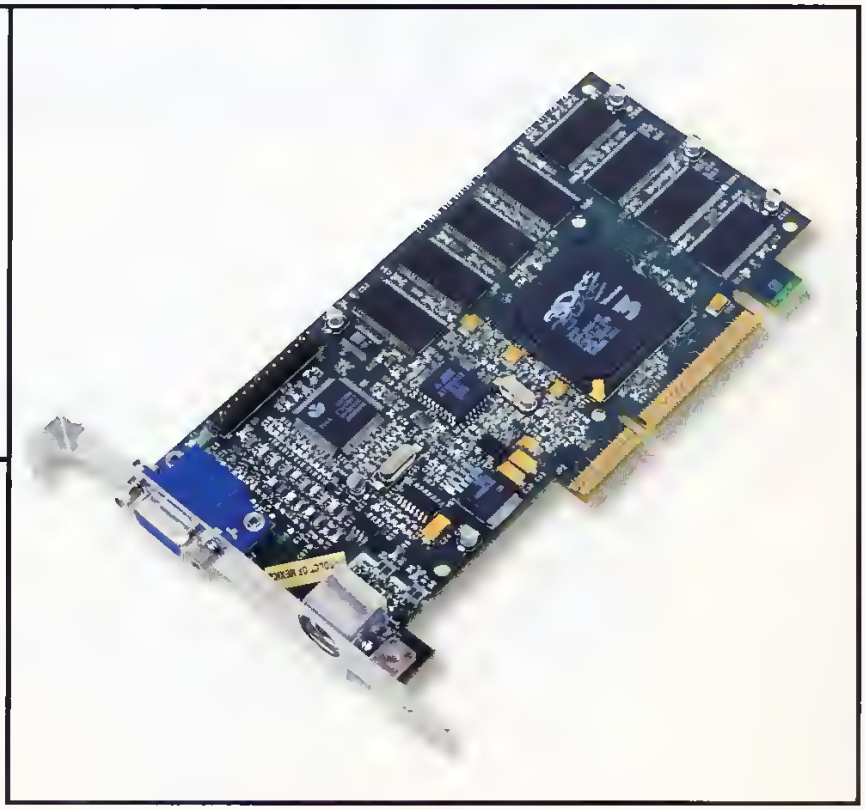
Constructeur : 3dfx.

Caractéristiques techniques :

Voodoo 3 3000 : disponible en version AGP, cadencée à 166 MHz, 16 Mo de SDRAM, Ramdac 350 MHz, sortie TV.

Prix : env. 1 500 F.

★★★★



gravé en 0,25 micron, contrairement au Voodoo 2 qui lui était gravé en 0,35 micron. Dans la pratique, cela permet d'atteindre des fréquences de fonctionnement beaucoup plus élevées. Ainsi, les cartes seront disponibles en deux versions, le Voodoo 3 2000, cadencé à 143 MHz d'une part, et le Voodoo 3 3000, cadencé à 166 MHz d'autre part. Celles-ci seront suivies de près par une version 3500 cadencée à 183 MHz.

Bref, couplez le *multitexturing* en une seule passe avec des fréquences musclées à souhait et vous obtenez le Voodoo 3. Un *chip* capable de faire tourner les plus gros jeux 3D avec une fluidité jamais atteinte dans les hautes résolutions. Le Voodoo 3 vous permettra de jouer à Quake II en 1 600 x 1 200 à plus de 30 images par seconde, un vrai régal. Pour ceux dont le cœur penche plutôt vers Half-Life, il en est de même, à condition de posséder un processeur puissant. Au passage, notons qu'en 2D, 3dfx n'a apparemment aucun retard à rattraper. On peut atteindre les hautes résolutions tout en conservant un taux de rafraîchissement plus qu'honorable, en adéquation avec les possibilités de votre moniteur évidemment.

Cependant, en ce bas monde, la vélocité et les performances brutes ne font pas tout. En effet, le Voodoo 3 hérite de quelques défauts propres aux *chips* de 3dfx.

À commencer par l'absence de gestion du mode 32 bits. Il est vrai que les jeux actuels n'exploitent que très peu ce mode pour l'instant, voire pas du tout. Cependant, la quasi-totalité des jeux à venir, à l'instar du tant attendu Quake III, géreront les textures 32 bits et il serait dommage de se priver d'un tel apport de qualité visuelle. De plus, le Z-Buffer, qui joue un rôle important dans la qualité et le réalisme de la 3D en général, sera également géré en 16 bits. Enfin, les textures restent limitées à une taille de 256 x 256 pixels alors que d'autres *chips* utilisant la technique de compression de textures S3TC peuvent utiliser des textures de 2 048 x 2 048 pixels qui autorisent un niveau de réalisme extraordinaire. Mais après tout, ceci n'est peut-être pas un mal, vu que les cartes à base de Voodoo 3 n'intégreront que 16 Mo de mémoire vidéo, ce qui laisse peu de place pour les grosses textures. On aurait aimé voir une version de luxe à 32 Mo qui aurait pu combler une gestion imparfaite de l'AGP. En effet, si la Voodoo 3 gère l'AGP en mode 2x, elle n'est pas capable de gérer l'AGP *texturing*, qui permet de travailler sur des textures en mémoire vive sans passer par la mémoire de la carte vidéo. Enfin, et pour achever ce tableau peu reluisant de fonctions manquantes ou de limitations, le Voodoo 3 n'intègre pas de *Stencil Buffer*, qui permet de gérer les ombres volumétriques par exemple.

Bref, le Voodoo 3 est le *chip* le plus véloce du moment et permet de jouer à tous les jeux actuels sans grande limitation et avec une fluidité jamais atteinte, on dépasse même les performances de deux Voodoo 2 couplées en SLI. Cependant, on ne peut pas dire que 3dfx soit étouffé par sa vision à long terme du marché des cartes 3D et du plaisir visuel des joueurs. Beaucoup trop de fonctions qui devraient être de plus en plus implémentées dans les jeux ne sont pas gérées complètement, voire pas du tout, comme le mode 32 bits, ce qui est dommage. Attention toutefois, pour le moment, ces défauts ne sont absolument pas rédhibitoires et ne vous empêcheront pas de jouer à vos jeux préférés. Pour l'instant, les fonctions manquantes ne sont pas massivement utilisées et le Voodoo 3 reste la solution la plus musclée pour le jeu. Toutefois, si vous ne comptez pas investir dans une nouvelle carte d'ici une dizaine de mois, il serait plus sage de se tourner vers des cartes à base de *n*Vidia Riva TNT 2 ou d'ATI Rage 128 GL.

Philippe Ramelet

Power Max 1000

L'avènement de l'ère des DVD vidéo et du son 3D dans les jeux a provoqué un regain dans l'attrait des utilisateurs pour les systèmes d'enceintes Surround. À ce titre, les Power Max 1000 de Teac mériteraient peut-être une attention toute particulière.

On ne peut pas dire que les Power Max 1000 soient vraiment une nouveauté. Malgré tout, les systèmes Pro Logic adaptables au monde des PC sont relativement rares et celui-ci bénéficie d'une excellente finition propre aux produits Teac en général.
Comme tout système Pro Logic qui se respecte, il intègre six éléments distincts. Tout d'abord, un caisson de basses, plutôt imposant et classe, de 40 watts. Celui-ci intègre dans son dos toute la partie connexion du système et la partie commandes et fonctionnalités en façade. Les réglages sont en effet nombreux et vous pouvez choisir à tout moment le mode de rendu sonore désiré : son direct, Pro Logic, Hall, Live et Theater. Il est aussi possible de régler séparément chaque élément ainsi que le volume et la sélection des entrées. Enfin, si vous n'avez pas envie de vous baisser, sachez que toutes ces fonctions sont aussi présentes sur la télécommande livrée avec le système.
Côté satellites, le Power Max 1000 aussi est bien fourni, puisqu'il intègre deux satellites frontaux de 30 watts chacun, ce qui est plutôt musclé. Les satellites arrière ne sont évidemment pas en reste et ont une puissance de 15 watts chacun. De plus ils sont fournis avec une longueur de câble très généreuse. Enfin, le tout est chapeauté par un haut-parleur frontal de 30 watts, ce qui lui donne encore plus de prestance.
Côté qualité, l'aspect sérieux, sobre et musclé des Power Max 1000 ne ment pas : elle est à la hauteur de ce que l'on peut en attendre. Le caisson de basses s'illustre particulièrement bien en produisant des basses très présentes, percutantes et franchement pêchues. On regrette seulement qu'elles ne soient pas un peu plus claires mais une telle puissance rattrape aisément ce petit problème. Le bénéfice dans les jeux est d'ailleurs franchement appréciable, un petit coup de fusil à pompe ou une explosion de grenade vous en convaincra immédiatement... Les aigus et les médiums sont aussi de bonne facture, plutôt clairs, ils ne saturent qu'à peine dans les très hauts volumes. La séparation est elle aussi très bonne, de même que l'équilibre général. Les sons ressortent en effet d'une manière très fidèle sur chaque élément.
Bref, ce système est globalement d'une très bonne facture, attention toutefois pour bénéficier d'un vrai son Dolby Surround Pro Logic, il vous faudra posséder trois sorties audio, ce qui n'est franchement pas le cas de tout le monde, le son au format numérique AC3 offre un peu plus de souplesse à ce niveau-là. Mais même sans cela, le son Surround est très bien rendu et le son est bien positionné.

Philippe Ramelet

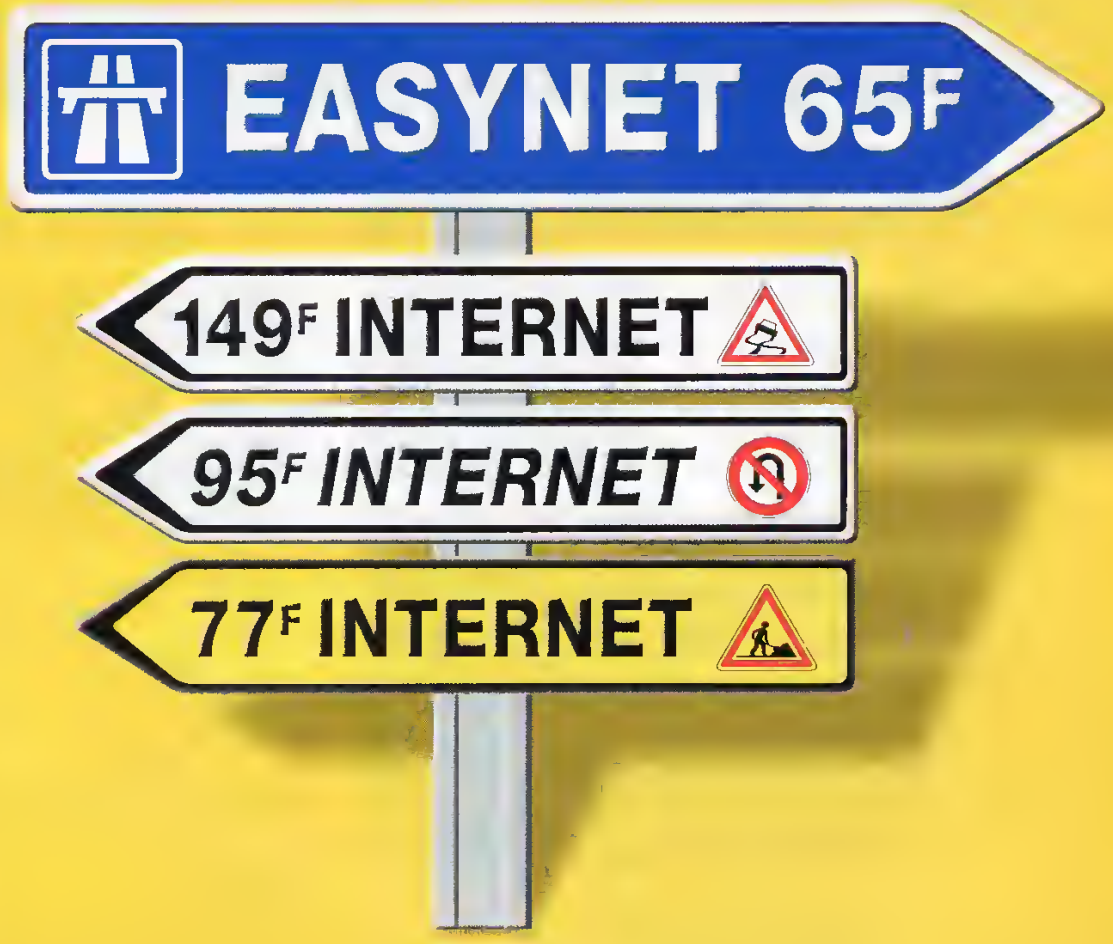
Power Max 1000

Constructeur : Teac

Caractéristiques techniques :
1 caisson de basses 40 watts, 1 haut-parleur frontal 30 watts, 2 satellites frontaux 2 x 30 watts, 2 satellites arrière 2 x 15 watts, télécommande infrarouge, alimentation interne.

Prix : env. 1 700 F.

★★★★★



Et si vous bénéficiez de la même rapidité que les pros ?

Easynet, accès illimité pour 65*FTTC/mois ou 650*FTTC/an

Fournisseur d'accès Internet professionnel en Europe depuis 1994,
avec plus de 90 000 clients satisfaits,
le groupe Easynet vous propose :

- Un trafic illimité
- Nouveau : un tarif local partout en France
- 5 adresses E-mail
- 15 Mo de pages Web personnelles
- Vitesse 56 Kbps V90
- Un CD-Rom d'installation (disquettes disponibles)
- Un guide Internet en 4 leçons
- Une Hot-Line gratuite 6 jours/7 de 9h à 21h30

Elu meilleur ** fournisseur d'accès Européen

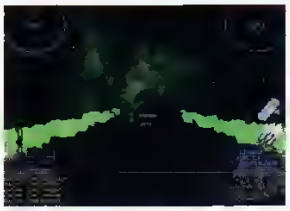
Ligne directe d'information 01 44 54 71 92
Mail : info@easynet.fr - site web : http://www.easynet.fr

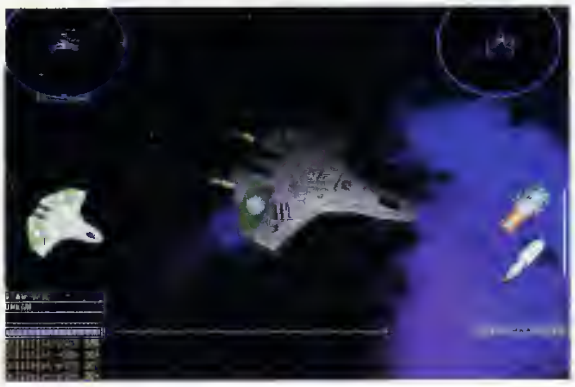
easynet

Easynet, l'Internet facile

J'me suis pris la porte...

Si vous êtes un amateur des simulations spatiales de type Privateer, où vous pouvez faire du commerce et personnaliser votre vaisseau, **Jumpgate** devrait vous plaire. Créé par **Netdevil**, il se jouera exclusivement *on-line*, dans un univers persistant où vous serez confronté à d'autres pilotes humains. Vous pourrez choisir d'appartenir à l'une des trois races du jeu (chacune ayant ses caractéristiques propres) et vous évoluerez aux commandes de votre vaisseau dans un univers formé de secteurs, que vous rejoindrez en faisant des sauts dans l'hyperespace (un peu comme dans Star Wars) à travers des portes «extra-dimensionnelles». Le projet s'annonce ambitieux à la vue des captures d'écran et à l'image du site Internet créé pour l'occasion. En effet, confectionnée dans le style «Briefing de pilote» (toujours dans le style Star Wars), l'interface vous plongera dans le monde de Jumpgate et vous guidera vers l'inscription imminente en phase de bêta-test. Bref, un jeu à suivre de très près : **http://jumpgate.netdevil.com/** ■





L'appel du bêta-test

Cela fait longtemps que nous ne vous avons pas parlé de Asheron's Call, le gigantesque jeu *on-line* de Microsoft. Apprenez que l'annonce de son bêta-test a déclenché une véritable cohue. 21 000 demandes ont été enregistrées pour seulement 200 places offertes sur 20 sites de jeu. Les heureux gagnants auront la chance de participer à la première phase de bêta-test débutant fin avril. Nous ne manquerons pas de vous parler de ce jeu plus en détail.. Peut-être même le mois prochain ! ■

Blade runner-like

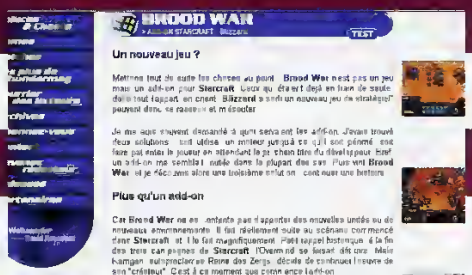
Assez des mondes médiévaux-fantastiques, vive les univers futuristes ! Dans **Anarchy Online** *(**http://www.anarchy-online.com/**), de* **Funcom**, *vous jouerez le rôle d'un «être humain», limite mutant, que vous aurez prédéfini grâce à 6 habiletés et 40 compétences. Ce nombre conséquent s'explique par la maîtrise de la génétique à l'époque où se déroule le jeu. Utilisant un système de niveau d'expérience, Anarchy Online vous offrira la possibilité de jouer des professions comme chasseur de primes, technicien, soldat.., le tout dans un univers 3D temps réel ! À noter, un petit détail, le* **P-killing** *sera sévèrement puni bien que l'on ne sache pas encore de quelle façon...* ■

Il faut fragger le soldat Ryan

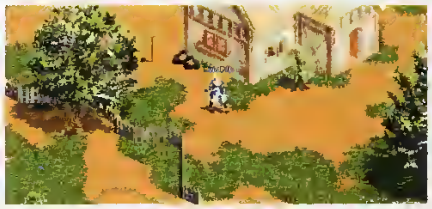
Un nouveau MOD sacrément prometteur pour Quake II devrait être disponible au moment où vous lisez ces lignes : il ne promet ni plus ni moins que de nous faire revivre le débarquement en Normandie ! Deux équipes s'affronteront pour le contrôle d'objectifs terrestres bien précis : ponts, communications, bâtiments. En plus de proposer tout cela, **D-Day** *(c'est son nom) se jouera en campagne : les équipes devront par exemple défendre le lieu qu'elles viennent de prendre à l'adversaire. Ajoutez à cela 9 classes de personnages et 11 armes et vous comprendrez pourquoi Quake II est encore très joué sur le Net. Pour vous procurer ce MOD, rendez-vous sur* **http://www.telefragged.com**. *Et si vous croisez le Soldat Ryan... Fraggez-le !* ■

Guerre éclair sur Quake II

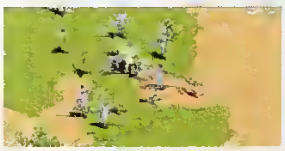
Alors que **Quake III** *se fait attendre, le tout nouveau (un peu plus de deux mois d'existence) site français Thundermag (***www.thundermag.com***), dédié aux jeux vidéo, organise fin mai (week-end de Pentecôte) un grand concours Quake II. Il s'agira d'un tournoi par équipes (de 3 ou 4, plus un remplaçant), basé sur le mode de jeu Capture The Flag, qui devrait avoir lieu sur toute la France, dans diverses salles de jeu en réseau. Chaque partie se déroulera sur des cartes différentes, pour une durée de 30 minutes, sauf pour la finale qui devrait se faire en une heure. Comptez sur nous pour vous tenir informé sur cette manifestation. Tous nos encouragements à l'équipe de bénévoles qui s'occupent du site !* ■



Au pays des P.K. joyeux



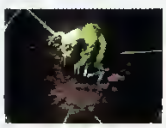
Adapté d'un manga venu tout droit de Corée, **Lineage** avait le potentiel pour devenir un bon jeu *on-line* : de jolis graphismes, un bon scénario dans un univers médiéval-fantastique, des classes intéressantes (guerrier, elfe, scientifique, prince et princesse), un système de pacte permettant aux joueurs de sang royal de créer une famille (une sorte de guilde), un mode de diffusion classique (*shareware* à télécharger – 38 MB – et abonnement de 12 $ par mois). Oui, mais voilà, l'équipe de développement (NCSoft) a «commercialisé» son jeu alors qu'il n'était pas encore terminé (seulement trois des classes sont disponibles, documentation inexistante, etc.). Mais le pire reste quand même l'intelligence artificielle des personnages non joueurs (qui ne vous attaquent que si vous les attaquez) et celle, naturelle, des joueurs. C'est simple, je n'ai jamais vu une telle concentration d'abrutis au pixel carré ! Plutôt que de communiquer, ils préfèrent se vanter de leurs statistiques, s'insulter, se provoquer en duel et j'en passe. Bref, de vrais P.K. de bas étage qui gâchent un jeu possédant pourtant un bon potentiel ■



Frag en flag !

Le mode **Team Fortress Classic** *a été enfin recyclé pour* **Half-Life** *! À l'heure où vous lirez ces lignes, il devrait être disponible sous la forme d'un nouveau* patch *pour le jeu (méchant* patch *: 18 Mo !). De grandes nouveautés au programme : 10 classes de personnages (éclaireur, soldat, espion, médecin, ingénieur, etc.) ayant tous un talent spécial. Pour couronner le tout, cinq modes de jeu sont disponibles : capture du drapeau, assassinat/protection d'otages, déclenchement d'attaque par gaz (!), destruction du Q.G. ennemi et ronde des drapeaux. La date de bouclage étant proche, nous n'avons pu y jouer que brièvement, mais suffisamment pour nous rendre compte que ça promet ! Vérifiez sur le CD si, par hasard, ce nouveau MOD ne s'y est pas glissé, en attendant le test complet en juin.* ■

Bande de monstres !



Jeu de rôle en voie de bêta-test, Aquire Realms : Urtain (www.spiritwood com/aquirerealms/) de Spiritwood.com, va enfin donner aux joueurs la possibilité d'incarner des monstres et de vrais mauvais. Ce jeu a de grandes chances d'être un clone de Ultima Online, étant donné que l'équipe de Spiritwood.com en est fana. D'ailleurs, il utilisera un système de compétences similaire à celui du jeu de Origin. De plus, les développeurs comptent bien implémenter des quêtes et donner la possibilité aux joueurs de diriger des villes... ■

Everquest FOR EVER !

Ça y est ! Il est arrivé ! Officiellement on-line *depuis le 16 mars, le Ultima Online nouvelle génération est là. Everquest, le petit bijou produit par Sony débarque sur le réseau. Dites adieu à vos nuits de sommeil. Première surprise, il est premier des ventes aux États-Unis. Pour un jeu purement on-line, c'est vous dire...*

Format CD-ROM PC
Éditeur Sony/Verant
Sortie disponible
Prix du jeu env. 50 $
Prix abonnement 10 $/mois
Genre jeu de rôle
Config. mini. P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95, 20 000 bps
Config. recom. P233, 64 Mo de RAM, CD-ROM 8x, 28 800 bps
Langage usuel anglais
Nombre de joueurs 1 500
Support Connexion : TCP/IP
Connexion min.
Ping : 350 ms
Perte de paquet : 15%
Connexion recom.
Ping : 200 ms
Perte de paquet : 0
URL http://www.everquest.com/

D'abord, une mise au point s'impose. Si vous désirez garder amis, copine, vie sociale, boulot, ou encore avoir une chance de réussir vos examens, ne lisez pas cet article... Vous êtes prévenu. Si vous accrochez à ce type de jeu et que vous mettez le doigt dedans, que les choses soient claires, vous ne penserez plus qu'à cela. Pas de regret ? Vous êtes sûr ? Bon, tant pis pour vous...

Après un combat épique contre un vampire photo du triomphe. Les clercs nains ça fait très mal

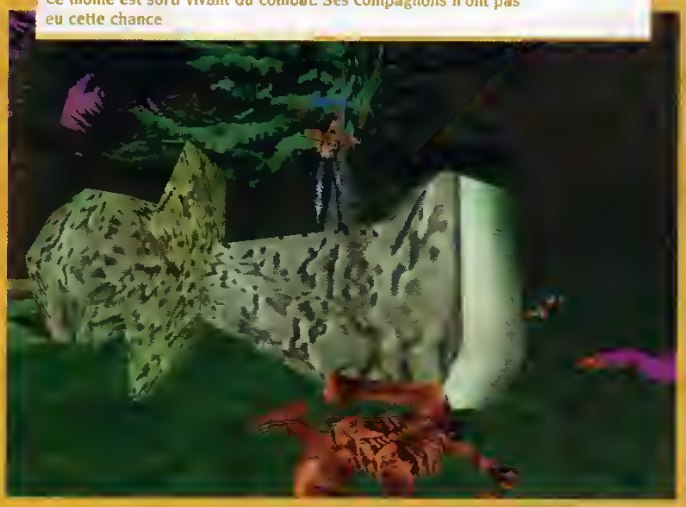
Une question de choix

Avant tout, plantons le décor. Everquest est un jeu purement *on-line* à la Ultima Online, c'est-à-dire que vous ne pourrez pas y jouer en Solo du tout, puisque le monde en lui-même et les monstres qui le peuplent sont gérés par un serveur distant. Le personnage que vous créez est également géré et sauvegardé par ce même serveur. Donc normalement, aucune possibilité de triche patentée. Bon, si vous êtes adepte de la rubrique Multiplayer, vous vous en doutiez déjà, mais je me permets cette précision pour le différencier des jeux comme Quake ou Age of Empires auxquels on peut également jouer seul.

Everquest est un jeu de rôle fantastique médiéval (*heroic-fantasy* comme disent les anglo-saxons) dans lequel vous allez incarner un personnage qui va explorer ce monde gigantesque répondant au nom de Norath.

Norath est en fait la partie connue d'un monde qui, on l'espère, s'agrandira encore au gré des extensions futures. Pour l'instant, il se compose de trois continents principaux : Odus, Antonica et Feydwer.

Ce moine est sorti vivant du combat. Ses compagnons n'ont pas eu cette chance



Mais commençons par le commencement. Avant toute chose, vous allez devoir choisir la race du personnage que vous allez créer ainsi que sa profession. À ce moment, le premier problème qui va se poser est celui du choix. Ce ne sont pas moins de douze races et quatorze professions qui vous sont offertes : barde, clerc, druide, enchanteur, magicien, moine, nécromancien, paladin, *ranger*, voleur, chevalier de l'ombre, chaman, guerrier, sorcier. Chacune possède des sorts ou des capacités particulières. Cependant, toutes les professions ne sont pas ouvertes à toutes les races. Il est par exemple impossible à un ogre d'être magicien, paladin ou barde, alors qu'un humain pur ne

David contre Goliath, les paris sont ouverts

Un guerrier barbare en armure de combat est toujours un allié de poids

La cité des elfes des bois est suspendue dans les arbres Magnifique mais dangereuse.

Le livre de sorts est le plus grand allié des mages et des prêtres.

L'entrée de la ville des hauts elfes

Un robot chef-d'œuvre de la technologie gnome Leur ville en est pleine

pourra pas être chaman et sera le seul à pouvoir être moine (attention, rien à voir avec le moine dans son monastère, ou alors ce serait plutôt le monastère de Shao-lin). Le choix n'est pas seulement esthétique puisque votre race définira vos capacités spéciales ainsi que les différents bonus/malus attachés à celle-ci. Les elfes noirs sont pourvus d'une excellente vision nocturne mais sont mauvais et seront, à ce titre, tués à vue par les gardes des cités d'alignement bon. Les ogres possèdent des caractéristiques de force phénoménales mais sont eux aussi mauvais. Les humains n'ont aucun talent particulier

Ce squelette en plus de vous arracher la tronche, lance des sorts

mais recevront un bonus à l'expérience… Une fois votre race et le choix de votre profession effectués, il ne vous restera plus qu'à allouer les quelques points de bonus à répartir dans vos caractéristiques : force, stamina (résistance physique), agilité, dextérité, sagesse, intelligence, charisme. Viennent ensuite votre *look* (homme ou femme), votre visage (une petite dizaine de visages différents), votre dieu et votre nom. Une fois tout ceci fait, hop ! vous voilà arrivé dans votre ville de départ, et par là même dans le monde de Norath.

Un départ laborieux

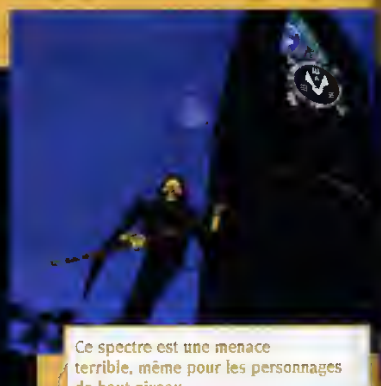
Dans Everquest, le mode de progression est basé sur le système de niveaux Vous commencez niveau 1 et si vous êtes très patient, après de très nombreuses heures de jeu (comptez de six mois à un an si vous jouez de façon régulière), vous pourrez atteindre le niveau maximal qu'est le niveau 50, niveau le plus élevé que l'on puisse atteindre aujourd'hui. Mais avant d'en arriver là, il va falloir survivre au monde carrément impitoyable qui vous entoure.

Vous commencez donc au niveau 1 dans votre ville de départ, qui est déterminée par votre race. Votre équipement de bleusaille comprend une arme d'entraînement, deux parchemins et un peu de nourriture. Si vous êtes lanceur de sorts, vous aurez en plus droit à deux parchemins de sorts. L'un des parchemins commun à tout le monde est une note qui, remise au personnage adéquat, vous transformera en P.K. (*Player Killer*), c'est-à-dire qu'il vous donnera la possibilité d'ouvrir joyeusement le bide des autres joueurs qui sont eux aussi P.K. À noter que vous ne pourrez rien faire à ceux qui ne sont pas P.K. et qu'eux non plus ne pourront rien vous faire. Le P.K. se reconnaît facilement à son nom rouge qui s'oppose au nom bleu du non-P.K.

Après avoir pris connaissance de la seconde note par un simple clic droit, vous apprenez qu'à peine dans le monde, vous êtes confronté à votre première quête. Enfin, quand je dis « quête », c'est un bien grand mot, puisqu'il s'agit pour vous de trouver le maître de votre guilde, ▶

Il existe des monstres gigantesques . ici, un Treeant de 20 mètres de haut

Les G M (maîtres du jeu dont le nom [illegible] pour venir en aide en cas de *bug*.



Ce spectre est une menace terrible, même pour les personnages de haut niveau

Ce gobelin aurait du y réfléchir deux fois. Poum ! A pu Gobelin !

▶ qui se trouve quelque part dans la ville où vous vous trouvez, et de lui remettre cette note. En échange de quoi, celui-ci vous donnera un peu d'expérience et une robe de guilde qui vous donnera un peu de protection contre les coups que vous n'allez pas tarder à recevoir. La guilde de votre profession est un passage obligé. En effet, au fur et à mesure que vous allez grimper de niveau, vous allez recevoir des points d'apprentissage que vous allez dépenser dans les différentes capacités ouvertes à votre profession/race. Un guerrier, par exemple, pourra utiliser toutes les classes d'armes (une ou deux mains, masse ou épée, etc.) alors que le clerc (une sorte de guerrier prêtre) n'ayant pas le droit de faire couler le sang, n'utilisera que la masse ou le bâton. Enfin, si vous êtes magicien, vous allez inscrire les deux sorts que vous possédez au départ dans votre livre (que vous ne pouvez jamais perdre) et allez les mémoriser (huit sorts mémorisés en même temps au maximum). Et zou ! direction la baston.

À peine sorti de la sécurité de la ville, vous allez être confronté à toute une série de bestioles et de monstres. Certaines sont agressives (orcs, gnolls, loups, ours, squelettes), et d'autres passeront à côté de vous sans se détourner, pourvu que vous les laissiez tranquilles (guêpes géantes, rats géants, chauves-souris, serpents, araignées, scarabées, etc.). Mais comme vous allez avoir besoin d'expérience pour passer de niveau (et ainsi accéder à de nouveaux sorts), gagner plus de points de vie ou des capacités supplémentaires, et que le monde de Norath est un monde guerrier dans lequel 95 % de l'expérience acquise vient des combats que vous allez livrer, les batailles vont vite s'enchaîner. Mais attention ! Pas question de s'attaquer à un géant au premier niveau. Lorsque vous avez ciblé une victime potentielle, il vous suffit de presser la touche « C », qui vous indiquera la force relative du monstre par rapport à la vôtre. Vous saurez ainsi si vous avez les yeux plus gros que le ventre, et si le combat ne risque pas de se terminer en effroyable boucherie avec vous dans le rôle de l'agneau sacrificiel.

À L'ATTAQUE !

Une fois votre victime choisie avec précaution, vous passez à l'attaque. Les combats sont gérés automatiquement en ce qui concerne l'attaque principale, ce qui vous permet d'éviter tout désagrément dû au *lag*. Vous devrez par contre déclencher vous-même les attaques secondaires, telles que les coups de pied pour

Oh ! Le joli bâton ! Glups

Un joueur guerrier ogre de haut niveau. On est content que le PK soit aboli dans Everquest

A la guilde des moines de Freeport, les maîtres s'entraînent au combat

L'entrée de la ville souterraine de Kaladim. La capitale des nains

un squelette de plus au palmarès ! Un !

Un magicien accompagne de son élémentaire de feu vient de rayer de la carte ce camp de bandits

les guerriers ou les sorts pour les mages. Si vous réussissez à venir à bout de votre adversaire, vous gagnez un peu d'expérience et pouvez le « looter ». Cela signifie que vous pourrez trouver sur son cadavre quelques petites choses qui feront vos choux gras, tels que des ailes de chauve-souris ou des peaux de serpent que vous pourrez revendre, ou encore mieux, des armes et de l'argent sur les races humanoïdes. Une fois le combat terminé, il faut vous reposer (vous asseoir) pour récupérer vos points de vie et votre mana qui remontent doucement. Au fur et à mesure, votre expérience montera et vous passerez de niveau, obtenant ainsi plus de points de vie, de mana (énergie magique) et de nouveaux sorts, si vous êtes jeteur de sorts, ainsi que de nouvelles possibilités (comme pouvoir tenir deux armes à la fois). Chacune des capacités que vous possédez (armes à une main, méditations, se cacher, etc.) augmentera de deux façons possibles. Soit vous dépensez les cinq points d'apprentissage que vous gagnez par niveau auprès de votre maître, pour qu'il vous enseigne l'art en question, soit par vous-même à force de pratique. Mais Everquest n'est pas qu'une série de combats sans fin (quoique vous allez passer pas mal de temps à vous battre). Il est également bourré de quêtes (d'où son nom) que vous proposeront de très nombreux N.P.C. (personnages non joueurs) gérés par le serveur. Par exemple, le chef de la guilde des guerriers de Kaladim, la capitale naine, lorsque vous l'aurez salué et qu'il vous aura jaugé, vous racontera l'histoire de son ancêtre qui a exterminé tout un clan ogre (les ennemis jurés des nains). Ou presque tous, puisque deux ogres survivent encore et qu'il vous demande d'en venir à bout pour lui en ramenant leurs têtes comme preuves. Si vous le faites, non seulement celui-ci vous donnera probablement une récompense, mais en plus, vous gagnerez de l'expérience et de la réputation auprès des nains, ce qui vous permettra d'obtenir de meilleurs prix auprès des marchands et l'accès à de nouvelles quêtes auprès d'autres nains qui ne vous en jugeaient pas digne auparavant.

L'union fait la force

Si le monde de Norath est gigantesque (comptez trois bonnes heures en connaissant votre chemin et en courant tout le temps pour aller d'un bout à l'autre), il est surtout extrêmement dangereux. Dans ce monde bourré de centaines de créatures hostiles, une seule solution pour échapper autant que faire se peut à une mort assurée : l'union ! ▶

Dans Norath, les monstres marchent, rampent nagent et volent.

Reunion naine devant Kaladim, leur ville. Ca sent le raid contre les gobelins

La cite souterraine des gnomes Une partie est bâtie sur un gigantesque l souterrain

L'opinion de Christian

★ *(Alias Bretzh le paladin) Monde d'une richesse inégalée, graphismes extraordinaires, quêtes prenantes, Everquest s'est paré des plus belles bases pour devenir le point d'orgue du jeu de rôle on-line. Un bémol cependant par rapport à Groborg, mon ami Dwarfs (nain), sans doute dans le but d'échapper au syndrome U.D. (P.K. incontrôlé, cheat), Everquest a pris le parti d'une certaine rigidité dans ses règles de jeu et même parfois d'une progression mécanique. Il n'en constitue pas moins le top actuel. Et Jamais un jeu n'avait pris de telles proportions dans mon emploi du temps !*

Les habitants de Norath

Voici les différentes races que vous pourrez incarner dans le monde de Norath. Chacune d'entre elles a des caractéristiques particulières et seules certaines professions leur sont ouvertes.

Le hobbit halfling

Premier de la série des rase-moquette, le hobbit n'en est pas moins très efficace. Il vit dans de petites cahutes ou à l'intérieur de trous creusés dans le sol. Il possede la vision nocturne et la capacité naturelle de se cacher. Il peut être clerc, druide, voleur, guerrier.

Le gnome

La plus petite des races de Norath. Le gnome est un petit génie qui, ne pouvant compter sur sa force, s'oriente le plus souvent vers les métiers de la magie. Il possede la vision nocturne et l'habilité innée de la mécanique. Il peut être clerc, enchanteur, magicien, necromancien, voleur, guerrier, magicien.

Le nain

Eux aussi tres nombreux, les nains vivent dans la cité souterraine de Kaladim. Ils possèdent la vision nocturne et ont un excellent sens de l'orientation. Ils font de redoutables clercs, paladins, voleurs et guerriers.

Le haut elfe

Noblesse de la race elfique, le haut elfe est ce que l'érudit est à la race humaine, à savoir un cousin dont la vie est essentiellement tournee vers les arts magiques. Possédant la vision nocturne, il peut être clerc, enchanteur, magicien, paladin, sorcier.

L'humain

Il n'a pas de vision nocturne, pas de caracteristiques extraordinairement développées, il ne sait parler que la langue commune mais apprend plus vite en combat que les autres et possède à ce titre un bonus d'expérience.

Le demi-elfe

Croisement d'un elfe et d'un humain (voire le contraire), les demi-elfes sont très nombreux dans Norath et possedent également la vision nocturne. Ils peuvent être barde, druide, paladin, *ranger*, voleur ou guerrier.

L'érudit

Cousin de l'humain, il peut être clerc, enchanteur, magicien, nécromancien, paladin et sorcier. Il est doté d'une intelligence supérieure mais ne possède pas de vision nocturne.

L'elfe des bois

Il vit dans la forêt de Greater Feydark, sur une ville composée de plates-formes arrimées à de gigantesques arbres. Il peut être barde, druide, *ranger*, voleur et guerrier. Il voit bien la nuit et possède la capacité de se cacher naturellement.

L'elfe noir

Considérés eux aussi comme l'aristocratie elfe, ce sont ceux qui ont mal tourné. Leur penchant pour le mal est légendaire et leur intelligence les rend d'autant plus dangereux. Ils font d'excellents clercs, enchanteurs, magiciens, nécromanciens, voleurs, chevaliers de l'ombre, guerriers et sorciers. Ils peuvent se cacher de façon instinctive et possèdent la meilleure vision nocturne parmi toutes les races de Norath.

Le troll

Eux aussi très forts, quoiqu'en deça des ogres, les trolls possèdent la capacité de se régénérer tres vite. Eux aussi d'alignement mauvais, ils ont également une vision nocturne. Ils peuvent être guerriers, chamans et paladins de l'ombre.

L'ogre

Dotés d'une force monstrueuse, les ogres peuvent être guerriers, chamans et paladins de l'ombre. Pourvus d'une vision nocturne, ils sont une race maovaise et à ce titre, ne peuvent approcher les villes des races bonnes sans être tués à vue par les gardes.

Le barbare

Le barbare est le pendant guerrier de l'érudit. Lui aussi cousin des humains, il a dû s'adapter au rude climat des terres du nord. Il ne possède pas de vision nocturne mais des caractéristiques de force et de résistance impressionnantes.

En mai, fesse qui te plaît. (Oui, je sais, ces petites blagues sont en train de dégénérer. Mais personne ne les lit, alors, y'a pas mort. [illegible])

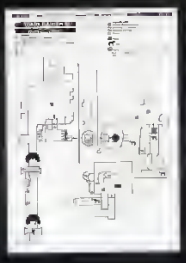
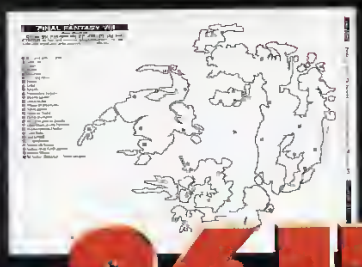
DE L'AIDE, VITE? TIPS.

3615 TIPS

MINITEL

TIPS par minitel et TIPS par téléphone partagent la même richesse : des **milliers d'astuces et de solutions** pour les jeux consoles et PC, y compris les plus **récents**. Les solutions guides et astuces sont découpées finement pour un **accès direct** à l'information recherchée. Et vous découvrirez bien d'autres **exclusivités** sur **3615/3617 TIPS**.

Mise à jour tous les mercredi et samedi
SOS : nos hotliners vous répondent

3617 TIPS

PLANS PAR FAX OU COURRIER

Recevoir une **copie** par courrier ou fax des astuces et solutions consultées, c'est simple : **3617 TIPS** ! Nos journalistes et dessinateurs créent même les **plans exclusifs de vos jeux** préférés (nouveautés ci-dessus). Les courriers demandés avant 14h sont postés le **jour même**. Les fax sont bien sûr envoyés **immédiatement**. Exclusivement sur 3617 TIPS.

Beaucoup de nouveaux plans PC et CONSOLES
Le seul service fax/courrier d'astuces et solutions

08 36 68 84 77

TELEPHONE

Vous utilisez Tips par téléphone, vous voulez noter une astuce ? La **touche 8 vous permet de stopper puis de reprendre** l'écoute quand bon vous semble. Et vous pouvez même **reculer ou avancer de quelques secondes** (touches 7 et 9). C'est indispensable, c'est exclusivement sur le **08366 TIPS**.

Mise à jour tous les mardi et vendredi
8477=TIPS sur les touches du téléphone
Exclusif : pause pendant l'écoute (touche 8)

ASTUCES, SOLUTIONS, PLANS POUR JEUX PC ET CONSOLES

Une cuisse de grenouille au dejeuner ?

Si vous trouvez cette fresque, vous n êtes pas loin de la cité cachee dans la montagne.

Everquest propose en effet un système de groupes qui permet à un maximum de six joueurs d'unir leurs efforts pour venir à bout d'un monstre ou d'une épreuve en commun. Lorsque le groupe est formé, une liste représentant les noms et les points de vie de chacun s'affiche dans un petit coin de l'écran (bien pratique pour venir en aide à un joueur de votre groupe en cas de combat massif). Lorsqu'un groupe vient à bout d'un monstre, l'expérience est alors équitablement divisée en fonction du niveau de chacun. Si cette option n'est pas suprêmement intéressante dans les deux ou trois premiers niveaux, elle devient indispensable plus tard, car il est inutile au huitième niveau d'essayer de tuer 1 000 rats géants pour passer de niveau sans risque. Si vous êtes beaucoup trop puissant par rapport à un monstre, celui-ci ne vous rapportera plus d'expérience du tout… Donc, pas le choix. Il faut taper des gros monstres. Mais pas de panique. Nécessité faisant loi, vous ne devriez pas attendre trop longtemps avant de trouver un groupe heureux d'avoir en son sein un tank (guerrier), un soigneur (clerc) ou une artillerie mobile (jeteur de sorts). Et c'est là le point fort de Everquest. Vous allez, par cette quasi-obligation de grouper des personnages, rencontrer de gros crétins (il y en a partout), que vous apprendrez vite à éviter, et surtout des gens géniaux avec qui vous allez passer des moments de rigolade carabinée.

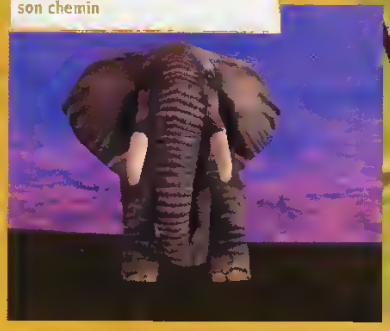
Au fur et à mesure que le temps passera, vous et vos amis atteindrez des niveaux de plus en plus élevés. Vous pourrez ainsi accomplir des quêtes de plus en plus difficiles en vous aventurant dans des zones de plus en plus dangereuses (le monde est divisé en de très nombreuses zones) pour découvrir des contrées jusque-là inexplorées et peuplées de monstres toujours plus redoutables.

L'AU-DELÀ

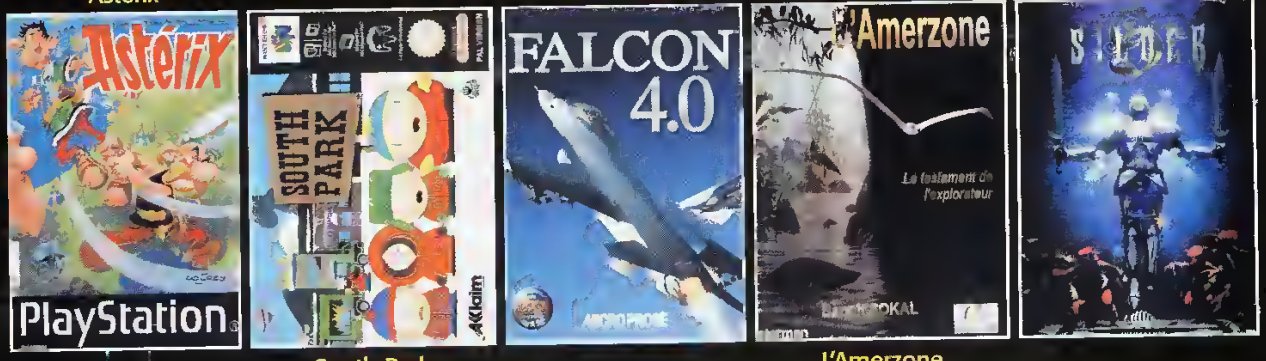
Il va falloir vous y faire, la mort est une partie intégrante de la vie dans Everquest. Mais celle-ci, même si elle est désagréable, n'est non seulement pas définitive, mais pas atrocement préjudiciable non plus. Lorsque vous avez un peu trop présumé de vos forces ou que vous faites une mauvaise rencontre, et que vos points de vie s'envolent, vous tombez mort à l'endroit du coup fatal. Mais ! Vous revenez en pleine forme près de votre ville de départ (c'est l'endroit auquel vous êtes attaché). Le seul problème, c'est que vous êtes alors tout nu et que vous avez perdu

La Faerie Avenger ou épée flamboyante Une des armes les plus redoutables

Il est gentil mais extrêmement baleze. Une photo et on passe son chemin



Il vous faudra atteindre au moins le niveau 10 pour, comme cette guerriere, attaquer les terribles Drake.



le minitel qu'il vous faut !

- **Pas de Chèque**
- **Pas de Carte Bancaire**
- **Pas de Paiement Direct**

3617 MAXIK 7

Toutes les **vidéos** et surtout **CÉDÉROMS**

*Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveoutés CÉDÉROMS, Jeux Playstotion et K7 pormi près de 400 titres en stock, en vous connectant por minitel sur **3617 MAXIK7**. Indiquez votre odresse de livraison, choisissez le ou les titres et le hordwore qui vous intéressent, vous recevrez les produits commondés trés rapidement, sans frois de port ; vous ne poyez que lo communicotion (5,57 F/mn)*.*

ET AUSSI :

- *RUBRIQUE HARDWARE*
- *RUBRIQUE MAC*
- *RUBRIQUE NINTENDO 64*

Nouveau hardware
CONSOLES PLAYSTATION

PC

X-Files - Shogo
Need for Speed 3
Monaco Grand Prix 2
Grand Prix Legends
Caesar 3
Chine, Intrigue dans la cité Impériale
Grim Fandango
Anno 1602
Half-Life
Vikings - Myth 2
Tomb Raider 3
Peugeot Grand touring
Fallout 2 - Saga
Ring - Sanitarium
Moto Racer 2
Worms Armageddon
Dark Project
Gangsters
Combat Flight Simulator
Star Wars - Heretic 2
Police Quest Swat 2
European Air Wars
Speed Busters
The Sletters 3 ...

PLAYSTATION

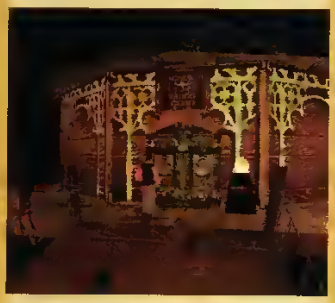
O.D.T. - Mega Man Legends
Samll Soldiers - Music
Bust a Groove
Cool Boarders 3
Tomb Raider 3
Odworld, l'Exode d'Abe
Toca Touring Cars 2
Apocalypse
Invasion - Wild Arms
Crash Bandicoot 3
C3 racing - Rival Schools
Breath of Fire 3 ...

**Temps de connexion variable selon l'article*

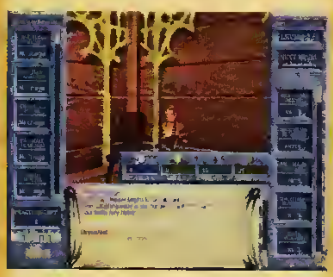
LES PREMIÈRES HEURES DE DIRN LE BARDE

C'est décidé, je me lance. Allez hop, je tente ici pour barde. L'avantage du barde, c'est qu'il est censé pouvoir frapper correctement et qu'il acquiert une chanson à tous les niveaux. Je me décide pour un demi-elfe. J'ai donc le choix entre plusieurs villes pour sa naissance. J'opte pour la ville des elfes des bois. Ça, c'est parce qu'elle est jolie et que deux copains ont cinq-dix nains et ne sont donc pas loin. Et c'est parti.

1. Pouf ! Et me voilà. Dirn le valeureux barde est né. Première chose à faire équiper l'arme d'entraînement que l'on possède au départ et trouver sa guilde dans la ville.



2. Enfin ! Après dix minutes d'errance (et demande mon chemin à un joueur de passage), je finis par trouver ma guilde. Direction le maître de la guilde à qui je vais donner ma note de départ. Ouvrons cette porte...



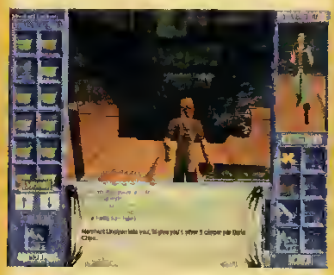
3. Ah ! Le maître est une maîtresse. « Bonjour madame. C'est moi le nouveau... Vous pouvez m'apprendre les ficelles du métier ? » À ce stade, mieux vaut apprendre les rudiments du maniement des armes. Ne possédant qu'une épée à une main, je mets tous mes points de développement dedans. Je sens que ça va me servir.

4. Et hop ! Direction l'ascenseur. Ces grosses plates-formes mobiles sont les passages obligés pour entrer et sortir de la cité des elfes des bois. Si vous essayez de sauter directement d'une plate-forme ce sera certes plus rapide, mais plus définitif. Une petite cuillère sera alors nécessaire pour votre récupération.

5. Ah ! Une chauve-souris. Après inspection, ce type de bestiole est dans mes cordes (on ne rigole pas !). Un combat épique s'ensuit, dans lequel je me prends de jolies pralines (ouch !). Finalement, j'ai le dessus et le cadavre de la bestiole se retrouve à mes pieds. Pas de bol, je ne réussis pas à récupérer les ailes...

6. Un squelette complètement pourri ! J'ai là aussi ma chance. Étonnamment le combat me semble plus facile qu'avec la chauve-souris... Pif ! Paf ! Il tombe au sol dans un grand bruit d'os qui s'entrechoquent.

7. Ô joie ! Je réussis à récupérer des os pas trop abîmés ! Voilà qui va me permettre de faire une petite revente chez le prochain marchand et de développer mon compte en banque. Quelques pièces d'or me sont nécessaires à l'achat de ma première chanson.



8. Après avoir bastonné une bonne douzaine de monstres et ne possédant pas encore de sac à dos, mon inventaire est plein. Je suis même passé deuxième niveau dans l'intervalle. Je retourne dans la ville pour revendre mes trophées contre du bon argent.

9. Noël ! De retour à ma guilde, le marchand de sorts m'apprend que je vais non seulement pouvoir m'acheter la chanson de niveau 1 qui me donne un peu de force supplémentaire, mais aussi celle du niveau 2 qui fait des dégâts aux monstres qui l'entendent !

10. J'ouvre mon livre de sorts et je recopie mes deux nouvelles chansons à l'intérieur, puis je les memorise. Il est grand temps de tenter de pousser la chansonnette.

11. Ça marche ! Je commence à chanter et me voilà investi d'une force intérieure qui fait émaner de moi un superbe effet d'étincelles. Il est maintenant temps de questionner un peu tout le monde dans cette ville. Peut-être trouverai-je une quête qui m'apportera fortune et gloire ! Mais ça, je vous le raconterai une prochaine fois.

Les nains et les ogres sont des ennemis jurés. Lorsqu'ils se rencontrent, ça se termine souvent en boucherie.

Ce gros champignon n'a l'air de rien, mais je vous conseille de courir si vous le rencontrez.

un peu d'expérience (pas de perte du tout avant le sixième niveau, un petit peu après). Il ne vous reste plus qu'à courir vers l'endroit où vous êtes mort pour récupérer vos armes et armures sur votre corps (que personne ne peut détrousser sans votre consentement), et hop ! vous êtes prêt à reprendre le combat. Pas de panique pourtant en ce qui concerne le point où vous réapparaissez. S'il se situe près de votre ville natale au début du jeu, il peut changer grâce à certains sorts que les jeteurs de sorts obtiennent relativement rapidement, ce qui vous permet de vous aventurer toujours plus loin dans le monde, sans être obligé de se retaper des heures de course en cas de catastrophe.

L'interface

Au niveau de l'interface, Everquest est d'abord révolutionnaire parce qu'il est le premier vrai jeu de rôle *on-line* à proposer une vue 3D à la première personne, Ultima Online utilisant quant à lui une vue isométrique. Trois types de vues sont possibles : la vue plein écran (plus de graphisme et plus de texte), la vue semi-plein écran (l'interface est en surimpression sur les graphismes qui occupent complètement l'écran), et la vue fenêtrée, dans laquelle seule la partie supérieure de l'écran est occupée par ce que vous voyez.

Les différents sorts et compétences que vous pouvez utiliser se trouvent dans les pavés sur les côtés de l'écran, mais vous pouvez paramétrer ceux et celles que vous utilisez le plus fréquemment grâce à des « Hotbox », soit six séries de pavés paramétrables. Quant à la communication, elle se fait par l'intermédiaire d'une fenêtre de texte dans laquelle vous pouvez vous exprimer dans différents modes. Le mode Parler (Say) permet aux joueurs qui se trouvent dans un rayon de 10 mètres autour de vous de vous entendre. Le mode Crier (Shout) permet à tous les joueurs présents dans la zone de vous entendre. Exemple : « Au secours ! Je suis poursuivi par un ogre et je cours vers l'entrée de la ville ! » La commande Enchère (Auction) est également entendue par tous les joueurs de la zone, mais plus particulièrement destinée à vendre et acheter du matériel entre joueurs. Le mode de Conversation de groupe (Group Talk) permet aux joueurs de votre groupe (et seulement à eux) de vous entendre, quel que soit l'endroit où ils se trouvent. Enfin, la commande Dire (Tell) permet de dire quelque chose à une personne en particulier, où qu'elle soit.

Bien entendu un système de filtre très complet vous permet d'éviter d'entendre les messages qui ne vous intéressent pas et d'ignorer (de ne pas recevoir) les messages des casse-bonbons avec qui vous avez un différent. ▶

Ce NPC (personnage géré par le serveur) elfe noir a invoqué un squelette pour l'aider à tuer ce pauvre joueur hobbit.

Un bateau permet de rallier les trois continents de Norath.

Si les ours sont amicaux avec les druides, ils se feraient quand même bien un gueuleton avec ces aventuriers.

L'opinion de Yann

(Alias Groborg le nain)
Soyons honnête, Everquest est une vraie merveille.
Les quêtes apportent un côté aventure qui était complètement absent de Ultima Online. Quel plaisir de persuader 4 à 5 amis de vous suivre pour aller chercher l'objet qui permettra de finir une quête. Si par hasard vous espérez continuer à avoir une quelconque vie sociale en dehors de Everquest, vous vous apercevrez que c'est presque impossible, mais quel plaisir. .

La nuit et le jour sont bien entendu gérés. Vous aurez même le droit à de splendides couchers de soleil.

Je ne sais pas ce que ces charmantes cocottes gardent mais je ne m'approche pas !

Un squelette de dragon. Remarquez le gnome sous l'œil. Cela vous donne une idée de la taille de la bestiole

▶ Au niveau sonore, les musiques sont encore assez rares (bien qu'excellentes) et essentiellement présentes en ville. Elles sont encore implémentées au fur et à mesure. Les bruitages sont par contre complètement opérationnels et c'est avec joie que vous entendrez les os de vos ennemis craquer sous vos coups ainsi que les hurlements des bêtes et effets des sorts. Puisque nous en sommes aux sorts, je me dois de vous parler des effets visuels des sortilèges qui sont carrément sublimes. Que ce soit l'invocation en elle-même ou l'effet du sort, je dois bien avouer que les gars de Verant ont fait très fort. Effets de brume, d'explosions, d'étincelles, de nuées, etc. Du grand art !

Une autre chose remarquable dans Everquest est l'intelligence des monstres. Même si elle est loin d'égaler celle de jeux comme Half-Life, on est toujours surpris de voir les réactions de certains types de monstres, comme les orcs qui n'hésiteront pas à fuir en cas de trop grand danger pour eux, ou certains gardes humains qui fuient pour aller chercher du renfort pour vous tomber à deux ou trois sur le râble, ou encore les chamans gobelins qui vont reculer et soigner les guerriers gobelins qui seront au contact avec vous (une horreur).

Une solide équipe de 20e niveau est nécessaire pour venir à bout des gardiens-lézards du temple de Cazic-Thule

Laggy or not laggy ?

La grande peur en ce qui concerne les jeux *on-line*, c'est bien entendu la qualité de la connexion. Alors là, je vous rassure, c'est le panard ! Tous les serveurs sont situés au même endroit (du côté de San Diego) et pourtant, avec une simple ligne RTC et un pauvre modem, je ne dépasse pas les 250/300 de *ping*, ce qui donne une parfaite fluidité au jeu. Verant utilise en effet un système de transmission de données particulier, qui donne un *ping* excellent, même pour nous sur le Vieux Continent.

Les premiers jours ont cependant été difficiles pour le lancement du jeu, mais là, Verant n'y était pour rien. Le succès fut tellement phénoménal que les énormes *backbones* américains (les super autoroutes de l'information comme ils disent au 20h00) n'ont pu encaisser l'explosion du trafic sur la ligne de San Diego (ville dans laquelle Verant a installé ses ▶

Comment se procurer la merveille

À ce jour, le jeu n'est pas officiellement distribué en France. Il vous faudra soit le commander par Internet (des copains l'ont fait, ça marche très bien) soit farfouiller chez certaines salles réseau qui l'ont commandé directement (l'Armageddon à Paris en a quelques-uns, me semble-t-il). Pour la commande sur Internet, comptez une semaine à dix jours en fonction des ruptures de stock (le succès de Everquest est phénoménal aux États-Unis).

Pour le commander, voici deux adresses de compagnies qui font partie des plus gros vendeurs américains de jeux sur Internet :

http ://www.4cds.com/

http ://www.ebworld.com/

N.B. : Vérifiez toujours que les paiements sont sécurisés. Cela doit être le cas sur ces deux sites, mais vérifiez quand même, ça ne coûte rien...

LE LUXE C'EST AUSSI LE CHOIX !

PERMEDIA 3
SAVAGE 4
TNT RIVA 2
VOODOO II
BANCHEE
ECT ...

3 DFX / 3D LABS / A3D / ATI / INTEL / NVIDIA / S3 / TSENG LABS

DISPONIBLE CHEZ LES MEILLEURS REVENDEURS

SUNSET GRAPHIC
la Gamme Graphique

TÉL : 01.43.73.13.63 FAX : 01.43.73.13.04 WWW.SUNSETGRAPHIC.COM

GARANTIE 5 Ans

© Copyright 1998 Sunset Graphic est une marque déposée
Tous les noms de marques, logos, et de produits sont deposés par leur s propriétaires respectifs

Un camp de brownies. Amicaux envers les nains, ils ne supportent pas les humains

L'avis de Olivier

(Alias Hagen le druide)

En six mois de Everquest, je dois totaliser quelque chose comme 40 jours de connexion. Ce jeu est une drogue dure (ça, c'est pour Famille de France, ça va les occuper) à laquelle vous tombez accro, à peine après y avoir goûté. Magnifique, progressif, bourré de trouvailles, ayant enfin réglé le problème P.K., Everquest est une merveille que les infimes problèmes techniques temporaires, inhérents à un jeu d'une telle ampleur, ne peuvent assombrir. Je pourrais vous en faire encore des tartines, mais ça ne suffirait pas à décrire la passion que ce jeu peut déclencher. Une merveille.

▶ serveurs). UUNet, l'un des plus gros « poseurs » de câble américain, a même été obligé d'installer un OC12 juste pour Everquest. À titre d'information, une ligne T1, qui est déjà monstrueuse, débite 1,4 Mb/s et une OC12, 640 Mb/s. Aujourd'hui, Verant ouvre un nouveau serveur pour 5 000 joueurs supplémentaires, (d'où un maximum de 1 500 joueurs en moyenne sur un seul serveur aux heures de pointe) et nous en sommes déjà à 14 serveurs deux semaines après la sortie du jeu, d'autres serveurs étant annoncés incessamment sous peu. Quand on sait que tout cela est soutenu par Sony, on se dit que les p'tits gars ont les moyens de leurs ambitions.

Reste enfin les *cheats* (la triche), le problème qui a en partie sonné le glas de Ultima Online. Jusqu'ici, aucune triche possible par l'intermédiaire de programmes externes ou autres. De plus, le producteur du jeu est clair là-dessus, il est simple pour eux de repérer ce genre de tentative, qui sera aussitôt punie de bannissement définitif du joueur sans remboursement. À bon entendeur, salut !

Nobody's perfect

Alors, tout est rose dans le monde de Norath ? Non, bien sûr. Tout d'abord, alors que le clavier français marchait parfaitement jusqu'à la fin de la seconde phase de bêta-test, il est désormais Qwerty (clavier américain). Très énervant au début, on s'y fait assez rapidement. Le seul problème, c'est qu'en sortant de Everquest, vous allez continuer à taper en Qwerty sur votre clavier français et ça fait désordre. Ensuite, il arrive encore aux serveurs d'être fermés (down) bien que cela soit de plus en plus rare (une heure par jour en moyenne, souvent annoncée à l'avance car dû à la maintenance).

D'autre part, le jeu est en anglais et si vous ne pratiquez pas la langue de Shakespeare, vous allez ramer un tantinet. Pas de panique cependant, le nombre de Canadiens et de Français déjà branchés sur Everquest est impressionnant et il n'est pas rare après des heures de conversation en anglais de vous rendre compte que le gars avec qui vous êtes groupé est francophone. Enfin, certaines quêtes sont *buggées* (mais sont heureusement réparées dans un délai d'environ 48 heures). Quoi d'autre... Bien je vois pas...

Au final, il faut bien se rendre à l'évidence. Si France Télécom ne continuait pas à matraquer les internautes avec ses tarifs iniques, Everquest serait du bonheur pur. C'est LE JEU *on-line* nouvelle génération. Soyez prêt parce que si vous goûtez à ce jeu fabuleux, vous risquez de trouver bien fades les jeux que vous trouviez géniaux et auxquels vous jouiez jusque-là. ■

Olivier Canou

Une des plaies de Norath : les camps avancés orcs ! Ils pullulent à travers le monde

Un groupe (un nain, un humain et un hobbit) attaque la cité des hommes-grenouilles

HIT

Everquest

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★★★
Durée de vie	★★★★★★

Les plus
- Richesse de l'univers
- Connexion
- Système de progression

Les moins
- Clavier américain
- Note de téléphone

BIENTÔT CHEZ DMD Soft +

3D LABS PERMEDIA 3

S3 SAVAGE 4 PRO

PROMOTION AVEC 2 JEUX COMPLETS OFFERTS

3 DFX BANSHEE 16 MB (AGP)/(PCI) 650F TTC / ~~105.19 TTC~~

3 DFX VOODOO II 12 MB (PCI) 690 F TTC / ~~112.81 TTC~~

TNT RIVA 128 16 MB (AGP) 790 F TTC / ~~129.58 TTC~~

CARTE GRAPHIQUE

3DFX VOODOO

SUNSET VooDoo II	12 MB EDO	PCI	690 F TTC	105.19	TTC
SUNSET VooDoo Banshee	16 MB SDRAM	AGP	650 F TTC	99.09	TTC
SUNSET VooDoo Banshee	16 MB SDRAM	PCI	650 F TTC	99.09	TTC

ATI

SUNSET RAGE IIC	8 MB EDO	AGP	290 F TTC	44.21	TTC
SUNSET RAGE IIC	4 MB EDO	AGP	250 F TTC	38.11	TTC

INTEL

SUNSET INTEL I740	8 MB SDRAM	AGP	290 F TTC	44.21	TTC

TSENG LABS

SUNSET ET6101	4.5 MB	PCI	550 F TTC	83.85	TTC

NVIDIA

SUNSET TNT Riva 128	16 MB SDRAM	AGP	790 F TTC	129.58	TTC

S3

SUNSET S3 Virge DX	4 MB EDO	PCI	190 F TTC	28.97	TTC
SUNSET S3 VirgeGX2	4 MB SGRAM	PCI	250 F TTC	38.11	TTC
SUNSET S3 Trio 3D	4 MB SGRAM	AGP	250 F TTC	38.11	TTC
SUNSET S3 Savage	8 MB SDRAM	AGP	590 F TTC	89.94	TTC

3D LABS

SUNSET Permedia 2	4 MB SGRAM	AGP	350 F TTC	53.36	TTC
SUNSET Permedia 2	8 MB SGRAM	AGP	390 F TTC	59.46	TTC

CARTE SON

A3D

SUNSET A3D	SON 3D	PCI	190 F TTC	28.97	TTC	SUNSET A3D	SON Logiciel Yamaha	PCI	130 F TTC	19.82	TTC

CAMERA VISIO CONFERENCE

SUNSET GRAPHIC VISIO CONFERENCE

SUNSET Camera + carte + softs	PCI	750 F TTC	114.33	TTC	SUNSET Camera + softs haute definition	USB	750 F TTC	83.85	TTC
SUNSET Camera + softs	USB	490 F TTC	83.85	TTC	SUNSET Camera + softs pour portable	USB	490 F TTC	114.33	TTC

Bon de commande a retourner à DMD Soft +

DESIGNATION PRODUITS	PRIX UNITAIRE	QTE	TOTAL TTC
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT	50 F TTC		50 F TTC

❑ JE RÈGLE COMPTANT PAR CHÈQUE JOINT

❑ JE RÉGLERAI À RÉCEPTION DE MA COMMANDE CONTRE REMBOURSEMENT (MOYENNANT 50 F TTC EN PLUS DES FRAIS DE LIVRAISON)

❑ PAR CARTE BLEUE **N° CARTE :** _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

DATE D'EXPIRATION : _ _ / _ _

Nom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Tél : _____ Fax : _____

Signature Obligatoire

Tous les prix sont modifiables sans préavis et dans la limite des stocks. Photos non contractuelles. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaire

32 RUE VITRUVE 75020 PARIS TEL : 01.43.73.13.63 FAX : 01.43.73.13.04

115 RUE DE NEUILLY 93250 VILLEMOMBLE TEL : 01.48.94.84.71 FAX : 01.48.54.77.95

EMAIL : DMDSOFT@CLUB-INTERNET.FR

X-Wing Alliance

FORZA REBELLIA

Bon, ils sont bien gentils les Azzameen mais lorsqu'on est lassé de les aider, il faut bien trouver un moyen de se détendre. Et c'est là que le mode Multijoueur intervient : en deux clics de souris, on peut se retrouver en pleine bataille de Yavin ! Shazam !

Contrairement à X-Wing vs TIE Fighter, X-Wing Alliance bénéficie de modes Solo et Multijoueur qui se valent largement. Si la campagne Solo est riche, pleine de rebondissements et intéressante, la mise en place de missions à plusieurs est aussi simple qu'efficace.

Les développeurs ont choisi de ne pas inclure de mission prédéfinie en laissant aux joueurs la plus totale liberté créative. Cela permet de réaliser n'importe quel type de bataille, même si elle comporte des dizaines d'appareils. On peut donc reconstituer les conflits les plus épiques, les poursuites les plus endiablées, les situations les plus dramatiques en quelques clics de souris.

Édition facile

Un petit éditeur de missions permet de gerer simplement les paramètres et les deux modes de jeu : la mêlée et l'engagement. Le premier est basique puisqu'il s'agit d'affrontements limités dans le temps. Un classement des meilleurs joueurs conclut la partie. C'est direct, sans finesse mais très rigolo. En engagement en revanche, on peut assigner des objectifs à tout le monde. Certains vaisseaux peuvent par exemple être désignés comme cibles principales, tandis que d'autres se chargent de sa protection. La bataille la plus facile à mettre en œuvre consiste à faire deux équipes (on peut en constituer huit) comportant chacune un ou deux vaisseaux mères assignés comme cibles prioritaires. Dans l'optique où vous jouez dans le camp de l'Alliance en compagnie de vos amis, prenez soin de soigner l'opposition. Par exemple, quelques TIE Bomber en attaque et quelques TIE Defender en défense (logique jusqu'ici...), saupoudrés de vagues de TIE Fighters devraient suffire. Si vous n'êtes que deux ou trois,

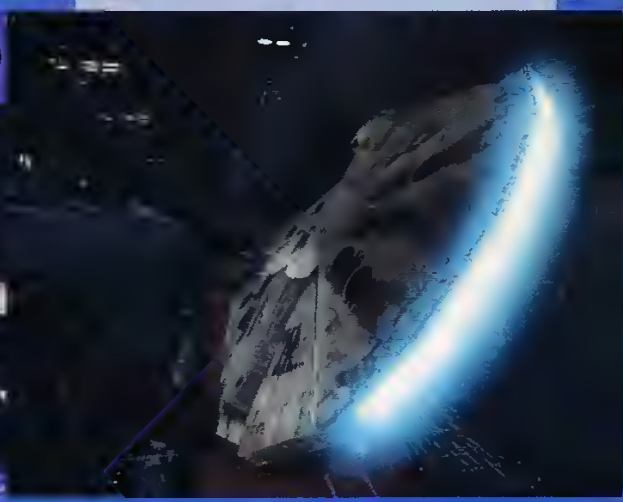
l'ordinateur prendra en charge les vaisseaux sans pilote. L'intelligence artificielle peut-être réglée très finement : intéressant, surtout lorsque vous avez des coéquipiers. Ensuite, foncez dans la bataille. En quelques instants, vous vous retrouverez pris sous le feu des énormes vaisseaux impériaux et des corvettes corréliennes. Pas évident, dans ce maëlstrom, de dézinguer les TIE ! Mais au niveau de l'ambiance, vous serez servis !

Tout est paramétrable : le nombre d'équipes, le rôle de chaque vaisseau, leur équipement (missiles, contre-mesure ..), leur importance dans la mission, etc. On est heureux de voir que l'intelligence artificielle réserve un bon *challenge*. Mais ça, ceux qui ont joué en Solo le savent déjà.

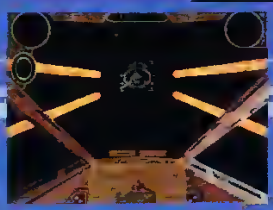
La guerre des points

Le mode Multijoueur est donc très réussi et permet de mettre en œuvre des parties intéressantes rapidement. Certains se demandent évidemment s'il est possible de piloter le Faucon Millenium... Mais bien sûr ! En revanche, contrairement à ce qu'il fut annoncé, il est impossible de placer un joueur aux commandes et l'autre dans la tourelle de tir. Cette option fut pourtant développée mais posa des problèmes que l'équipe n'eut pas le temps de résoudre avant la date de sortie. On nous promet un *patch* pour bientôt mais aux dernières nouvelles, cette option a été abandonnée. Ceux qui se la jouent Han Solo devront donc faire confiance à leur droïde pendant qu'ils arrosent les alentours, installés dans la tourelle.

Pour équilibrer les équipes, on dispose d'un système de points donnant à chaque appareil une certaine valeur (100 pour un X-Wing, par exemple, et jusqu'à 1 800 pour un croiseur). Il est ainsi possible de composer des groupes équilibrés et très différents, surtout si des vaisseaux pilotés par l'ordinateur sont engagés :



plus ils sont doués, plus ils valent cher !
Pour profiter de cette merveille, plusieurs solutions : réseau IPX, câble série, modem, TCP/IP ou Internet Gaming Zone (http://www.zone.com). Cette dernière option est évidemment le meilleur moyen de trouver des joueurs rapidement. Mais l'endroit étant de plus en plus fréquenté, il faut prévoir un modem 56000 pour jouer dans de bonnes conditions, surtout avec des Américains. L'idéal est de connaître quelqu'un équipé du câble qui servira d'hôte. Il est malheureusement impossible de rejoindre une partie déjà lancée, comme dans les *quake-like*, et il faut donc être là pendant que l'hôte prépare la mission. Pour trouver des joueurs, il est également possible de passer par le site X-Wing Alliance.net (http://www.xwingalliance.net). Dans le menu Multiplayer, vous trouverez une liste des parties en cours, avec leurs adresses IP. Cela peut être pratique pour contourner le trafic de l'Internet Gaming Zone. Sinon, allez donc faire un tour sur Kali, on y croise pas mal de joueurs en goguette.



Malgré toutes ses qualités, le mode Multijoueur souffre de quelques petites imperfections. Il est impossible de piloter un Star Destroyer à moins d'effectuer une petite bidouille, et ça, c'est impardonnable. Plus sérieusement, il est regrettable que seulement huit joueurs puissent combattre simultanément : c'est excellent pour le *lag* certes, mais si, comme dans Delta Force, 32 pilotes avaient pu s'affronter, cela aurait pu être grandiose. D'autre part, si l'éditeur de missions donne un plaisir immédiat, on atteint assez rapidement ses limites. Dommage qu'une version un peu plus compliquée n'ait pas été prévue.
Ces reserves mises à part, X-Wing Alliance réserve des heures et des heures de bonheur. Vous auriez tort de vous en priver... ■

Luc-Santiago Rodriguez

Genre Action/Simulation
Format CD-ROM PC
Editeur Lucasfilms
Adresse http://www.xwingalliance.net
Config. mini. modem 28800
Config. recom. modem 56000
Support connexion modem, IPX, Série, TCP
Nombre de joueurs max. 8
***Ping* maxi.** 400 ms
***Ping* recom.** 300 ms

CREEZ VOUS-MEME VOS MORCEAUX DANCE ET HOUSE !

NUITS BLANCHES GARANTIES...

Dance 2 eJay™

Avec plus de 1000 échantillons musicaux réalisés par des professionnels, Dance Ejay 2 met à la portée de tous la création de morceaux incroyables dignes des meilleures productions musicales du moment.
Transformez votre P.C. en un véritable Home studio. Dance Ejay 2 vous propose 16 pistes hi-fi stéréo, une boite à rythme, et plein de nouvelles fonctions incroyables.

249 F*

Ecran Principal

Double cliquez sur un échantillon pour l'écouter, placez le sur l'une des 16 pistes, répétez à nouveau l'opération avec de nouveaux samples, et construisez pas à pas un véritable morceau de musique.
C'est simple et intuitif, très vite vous obtiendrez un résultat stupéfiant.

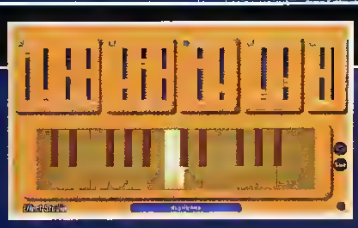
Le Groove Generator

Une boite a rythme géniale ! Avec 500 sons de batterie préenregistrés, le Groove Generator vous permet de réaliser vos propres séquences rythmiques en live ou en mode pas à pas et donner ainsi à vos morceaux un beat 100 % original !

La Table de Mixage

Réglez le volume de chaque piste et les sorties audio en temps réel.

L'Effect Studio



Avec l'Effect Studio, transformez n'importe quel son ou encore votre voix pour lui donner de nombreux effets ou changer sa tonalité.

Variez en temps réel le tempo de vos samples.

Le Time Stretching

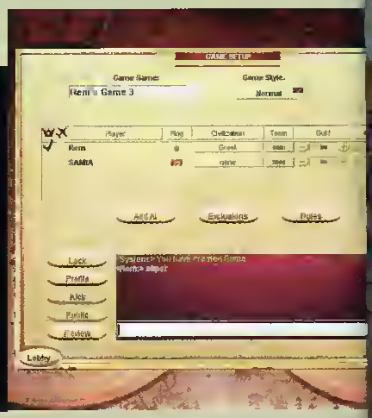
PXD Musicsoft

Plus d'infos, démos, banque de samples, concours, forum sur http://www.ejay.net

FOCUS

© PXD Musicsoft Inc.1999. Tous droits réservés © Focus Marketing,1999. Tous droits réservés. Dance eJay 2, le logo eJay et PXD sont des marques déposées par PXD Musicsoft, Inc. Toutes les autres dénominations sont des appellations commerciales de leur propriétaire respectif.
Focus Marketing : 100, avenue du Général Leclerc 93 692 Pantin Cedex
*Prix public généralement constaté

Civilization
Call to Power
À L'ASSAUT DES PYRAMIDES



Bonne nouvelle : pas besoin de remettre la main au portefeuille dans six mois pour un éventuel « Call to Power Net », le nouveau Civilization permet de se connecter directement et de conquérir la planète de son choix. Je dors quand, dans tout ça ?

Avec ses modes de jeu réseau plus que limités, les précédents Civilization avaient surtout rimé avec « frustration ». D'accord, c'est super de se voir gravir petit à petit les échelons de l'excellence et d'être comparé aux plus grands conquérants de l'histoire. Mais qui, parmi les accros de ce jeu mythique, n'a pas souhaité pouvoir véritablement se mesurer à d'autres cyber-bâtisseurs d'empire ? Heureusement, cette frustration ne devrait pas exister avec Call to Power, véritable modèle de jeu en réseau. Là, j'entends déjà vos commentaires dubitatifs : « Comment, un jeu au tour par tour par Internet, tu nous prends pour Crésus ? » (Vous savez, l'arrière-grand-père de Bill Gates ..) Tss, tss, lecteurs de peu de foi... Tout d'abord, Activision nous simplifie la connexion d'une façon presque insultante. On se retrouve ici en trois clics devant une pléiade de serveurs prêts à nous accueillir. Malheureusement, aucun d'entre eux n'est en France et leur *ping* bat tous les records, allant gaiement de 253 à... 1 855 ! Pas de panique, se dit-on, il suffit de se connecter avec des joueurs pas trop éloignés pour que ça se passe bien.

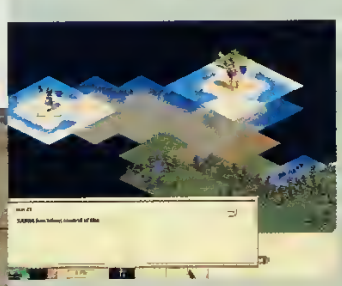
Lag go home !

Horreur ! Mes partenaires, quoique situés à moins de 30 km de moi, ont un *ping* de 1 200 ! J'abrège le suspense : ça ne change absolument rien à la fluidité du jeu. Peut-être est-ce le tour par tour, ou le fait qu'il est

relativement rare de voir les actions des autres joueurs à l'écran ; toujours est-il que le *lag* n'est vraiment pas un problème dans Call to Power. Qui plus est, conscients de ce que la durée et la nature de leur jeu ne rendait pas évident son succès sur le Net, où l'on a tendance à penser que plus c'est court plus c'est bon, les développeurs ont rajouté tout un menu d'options dont il serait stupide de ne pas profiter. Configurer une partie est ici indispensable. Il faut tout d'abord éviter les cartes trop grandes : passer deux ou trois mille ans à chercher ses adversaires n'est pas passionnant. Vous devrez aussi tenir compte de la tendance du *soft* à placer chacun des adversaires sur des îles qui ne facilitent guère les rencontres enrichissantes.

Problèmes de communication

Choisissez plutôt un aspect continental à la carte. Autre commande très agréable placée dans le *lobby*, et dont nos petits copains de chez Blizzard devraient s'inspirer, « kick » permet de virer tout importun venu taper l'incruste dans votre partie. Surtout, la possibilité d'exclure certaines unités ou techniques évitera à vos partenaires de se disperser, ou de pratiquer « l'antijeu » a coups d'esclavagistes ou d'avocats... La partie lancée, le nom et la civilisation de vos adversaires apparaissent un à un sur l'écran, et vous pouvez accéder à une boîte de dialogue. C'est d'ailleurs le seul véritable ratage du jeu : trop petite, elle est vite confuse et les couleurs des caractères rendent les dialogues difficiles à lire...



Ne cherchez pas trop longtemps le lieu de votre établissement (une rivière est comme toujours l'idéal). Une fois votre cité établie, votre premier souci doit être de la défendre. Le *rush* peut en effet se faire de deux manières, soit en envoyant des guerriers s'emparer de l'unique ville avant qu'elle soit défendue, soit en multipliant les marchands d'esclaves qui paralysent la croissance de l'ennemi. Comme je l'ai dit, le *lag* est à peu près inexistant. En revanche, devoir attendre que tous vos partenaires aient fait « end » avant de pouvoir continuer à jouer est vite gavant. On peut également regretter qu'il ne soit pas possible de limiter la partie dans le temps, en commençant à l'an zéro, ou mille, avec les techniques de l'époque en poche. Le jeu aurait l'air moins interminable. Inconvénient pallié par la possibilité de sauvegarder une partie à tout moment et d'y revenir un autre jour avec ses amis. Décidément, s'il s'agit de nous transformer en légumes scotchés à l'écran, avec Call to Power, le crime était presque parfait. ■

Rémy Goavec

Genre stratégie tour par tour
Format CD-rom PC
Éditeur Activision
Adresse www.activision.com
Config. mini. modem 28800
Config. recom. c'est le
Support connexion IPX, TCP/IP
Nombre de joueurs max. 8
***Ping* maxi.** 1200 ms
***Ping* recom.** 250 ms

Warzone 2100

LE SAINT-LAURENT DU CHAR

Depuis plus d'un an, la stratégie en temps réel sur Internet était pratiquement devenue la chasse gardée de Blizzard. Un concurrent sérieux aux petits Zergs arrive enfin, Warzone 2100, que l'on compare déjà à Alerte Rouge. Alors, info ou intox ?

On connaît la chanson : un jeu de stratégie, même remarquable en Solo, ne donne pas toujours le meilleur de lui-même sur le Net. *Lag*, effets étranges, mauvaise interface, difficulté à trouver des parties . À ce niveau, on a tout eu ! Même si Warzone 2100 ne dispose pas d'un site véritablement dédié, il nous offre l'embarras du choix pour nous connecter. Heat, Internet Gaming Zone et Mplayer, Warzone est déjà supporté par ces trois serveurs, qui ne sont pas les plus mauvais... On peut en outre trouver des adresses IP sur Eidosgames.com. Les éditeurs se seraient-ils enfin décidés à ne plus lancer leurs bébés seuls dans la nature ? Espérons-le. Tout cela est d'autant plus justifié que Warzone 2100 a vraiment l'étoffe d'une future star du Net. L'interface de connexion est d'une clarté trop rare, ses icônes compréhensibles par le premier nourrisson venu.

Fluide, mais pas glacial !

S'il est difficile de juger du *ping* que vous pourrez trouver quand le jeu fera réellement courir les foules, pour l'instant l'optimisme est de rigueur. Aucune des guerres sans merci que j'ai menées sur Heat.net ou par adresse IP n'a connu de ralentissement significatif ou gênant ; quant à la fluidité du mode modem, elle est a sangloter de joie ! Le jeu lui-même s'avère au moins aussi prenant qu'en mode Solo. La raison ? Outre la possibilité de mesurer enfin sa créativité à celle des autres joueurs par le *design* des unités, le relief en véritable 3D nous montre en quelques minutes la différence entre un adversaire humain et une simple I.A. ! Pour peu que vous ayez décidé de rajouter un peu de brume, vous et vos ennemis allez pouvoir multiplier les attaques surprise ! Trois modes nous sont proposés, par équipes, en campagne ou en guerre totale (pour l'instant le plus amusant). Attention toutefois à ne pas vous laisser emporter en fignolant trop longtemps vos unités, vous risqueriez de vous faire laminer par des tanks adverses basiques mais efficaces ! Que voulez-vous, le guerrier est souvent l'ennemi de l'artiste ! ■

Remy Goavec

Genre stratégie temps réel
Format CD-ROM PC
Editeur Eidos
Adresse www.eidosgames.com
Config. mini. modem 2[illegible]
Config. recom. cable
Support connexion modem, Lan, TCP/IP
Nombre de joueurs max. 4
Ping maxi. 500 ms
Ping recom. 200 ms

" SUR INFONIE

JOUEZ EN RESEAU A WARZONE 2100 "

Actuellement le meilleur jeu de stratégie en temps réel totalement en 3D.

"Une animation sans faille". "Une intelligence artificielle redoutable et appréciable". "Carrément génial". GEN4 : 5/6

* Offre d'accès Internet gratuit hors coût des communications telephoniques locales partout en France métropolitaine et en Suisse romande et hors coût des communications Internet en Belgique (region Wallone et Bruxelles) Vos coordonnees et votre numéro de carte bancaire vous seront demandés sur le réseau INFONIE Lors de votre premiere connexion, vous pourrez choisir l'offre d'abonnement qui s'appliquera après votre période d'essai si vous ne procédez pas a la résiliation de votre abonnement, a partir de 49FF par mois pour 3 h, plus 19FF l'h. sup Vous êtes libre de resilier votre abonnement à tout moment Offre limitée a une par foyer (même nom, même adresse) et valable jusqu'au 31/12/1999.

ESSAYEZ GRATUITEMENT* INFONIE

- > Abonnement de 31 jours gratuit sur le CD-ROM de ce magazine
- > votre accès complet à Internet sans limitation d'heures
- > des animations quotidiennes : actu, jeux, musique, ciné, micro...
- > votre accès rapide jusqu'à 64 Kbps
- > votre accès au prix des communications locales
- > jusqu'à 10 adresses e-mail personnalisées
- > 15 Mo pour créer votre propre site web
- > un environnement convivial et sécurisé
- > votre abonnement gratuit au magazine «L'Internet»
- > votre Service Client disponible 7 jours/7

Pour recevoir d'autres CD-ROM PC/Mac GRATUITS et pour plus d'informations sur INFONIE :

02 / 478.1.2.3.4 — 0,99 F TTC/min — 021 / 697.15.50

N° Indigo 0803 825 825

L'INTERNET QUI SAIT VIVRE

Star Wars Episode One La Menace fantôme

Star Wars est devenu un véritable phénomène de société. Avec la sortie du nouveau film, _La Menace fantôme_, le 21 mai sur les écrans américains, il semblait évident que de nombreux produits allaient débouler de chez LucasArts. Heureusement, notre nain occitan vous fait découvrir en avant-première ces premiers jeux.

Alors que deux des premiers titres PC sont déjà quasiment finis, aucune info n'a filtré, preuve de la Force avec laquelle Lucasfilm (et par voie de conséquence LucasArts), a muselé les productions et les développeurs. Autant vous dire que lorsqu'il fut question d'aller voir en exclusivité les deux premiers jeux de la nouvelle gamme Star Wars, les fous furieux de la rédaction firent des pieds et des mains (et même pire pour Cedric) pour faire partie du voyage. Mais fort de mon ancienneté et de ma carte de famille nombreuse, je réussis à l'emporter d'une courte tête sur ce peloton de Yoda échevelés. Ce fut donc avec une certaine impatience, que je me joignis à deux autres journalistes français, au départ de Roissy, pour arriver une dizaine d'heures plus tard à San Francisco. Là, curieusement, personne ne proposa d'aller finir la nuit dans un bouge infame de routiers, pour se finir à coups de whisky. Pas l'ombre d'un pingouin non plus pour permettre à un journaliste fatigué de se défouler en lui jetant à la gueule une canette de Dr Pepper. Non, tout le monde essaya de trouver le sommeil le plus vite possible Résultat des courses ? Trois joyeux drilles, pas vraiment frais mais dispos, noyés au milieu de la trentaine d'autres journalistes du monde entier, entassé dans une salle de conférence devenue soudainement exiguë. Prêts pour deux révélations, salivant, bavant, tremblant..., bref ayant oublié toute maîtrise d'eux-mêmes et de la Force. Après quelques préliminaires, toujours trop long dans ces cas-là, ce fut le commencement de la faim... celle de _La Menace fantôme_ bien sûr.

Un reportage réalisé par Didier Latil

Toutes photos copyright LucasArts et Lucasfilm ™. Tous droits réservés

Star Wars Episode One Racer

En s'appuyant sur un petit passage du film, qui risque cependant d'être un de ses moments les plus forts, l'équipe de LucasArts a réussi l'exploit de renouveller encore le sujet, pour obtenir ce qui pourrait devenir une course d'anthologie. Plus besoin de la Force, Racer arrive bientôt...

Star Wars... oups, *La Guerre des étoiles* ! Un titre légendaire dans le monde du cinéma de S.-F. et dans celui du jeu PC, qui donnera donc lieu à un nouveau titre LucasArts : Racer. Pour mieux le décrire, je ferai appel dans un premier temps à vos souvenirs. Rappelez-vous dans le *Retour du Jedi*, cette course explosive sur des espèces de motos dans la forêt sur la planète de Endor. Mais si, vous savez, juste avant le délire des peluches Ewoks et Cie ! L'impression de vitesse était une petite merveille et nous avons été des milliers à revivre cette scène..., sur nos 103 SP trafiqués (carbu de 17, pot de détente...) ! Si vous avez vu les bandes annonces de *Star Wars Episode One*, vous vous doutez sans doute que le jeune Anakin Skywalker participe à une autre course, à bord d'engins bizarres. Ces quelques secondes de bonheur laissent augurer des scènes grandioses dans le film, mais il vous faudra attendre le 13 octobre pour voir le film en France. Nous avons en effet l'infâme privilège d'être dans le peloton de queue des pays pour la sortie du film. Presque cinq mois après sa sortie aux États-Unis ! De quoi commencer l'an 2000 avec un triste record. Autant vous dire que je

connais déjà des centaines de personnes qui se feront un plaisir de prendre l'Eurostar, par exemple, pour aller se faire une toile à Londres. Cela fait un peu cher la projection, mais bon, quand on aime on ne compte pas. Une autre solution consistera à acheter un des deux jeux PC prévus pour le mois de juin, Racer ou The Adventure. Bref, le monde à l'envers puisque pour une fois, des jeux basés sur une licence de film sortiront plusieurs mois avant le long-métrage !

Satanas Star Wars sans Diabolo

L'idée à l'origine de Racer est donc une séquence du film, dans laquelle le jeune Jedi Anakin Skywalker, participe à des courses à bord de véhicules étranges sur Tatooïne : les Podracers. Cela va vite, très vite même, c'est amusant, c'est beau, c'est prenant... Tel était le pari à relever par l'équipe. De ce que nous avons pu voir, ils semblent avoir plutôt bien réussi ! Dans le jeu Racer, vous incarnerez donc le jeune pilote, futur Darth Vader, dans un championnat qui l'emmènera sur huit planètes différentes (25 circuits en tout). Il est à noter d'ailleurs que dans le film, la ▶

Les courses de Racer

Pour commencer, vous évoluerez sur la planète Tatooïne, avec deux circuits : The Boonta Training Course et The Boonta Classic.

La planète Ando Prime est un monde de glace recelant quatre courses : Beedo's Wild Ride, Howler Gorge, Andobi Mountain Run et une autre qui n'a pas encore de nom.

Le monde marin de la planète Aquilaris propose trois circuits : Aquilaris Classic, Sunken City et Bumpy's Breakers.

La planète Drd Ibanna est un monde de nuages avec trois courses : Scrapper's Run, Dethro's Revenge et Abyss.

La planète Baroonda est une jungle constituée de quatre circuits : Baroo Coast, Grabvine Gateway, Fire Mountain Rally plus un quatrième sans nom pour l'instant.

La planète Mon Gazza présente un monde souterrain avec trois épreuves : Mon Gazza Speedway, Spice Mine Run et Zugga Challenge.

La planète Oovo IV est un astéroïde/prison contenant trois circuits : Vengeance, Executioner et The Gauntlet.

La Planète Malastare contient trois *challenges* : Malastare 100, Dug Derby et Sebulba's Legacy.

outre le seul pilote humain à participer à ces courses car le maniement de ces engins est des plus délicats et seule votre maîtrise de la Force vous permet en fait de rivaliser avec vos nombreux adversaires. Bref, vous l'avez compris, ces courses ne sont pas vraiment légales, avec des grosses sommes d'argent engagées sur les divers pilotes…, suscitant donc bien des convoitises.

course se déroule uniquement sur Tatooine. Son ennemi juré est un pilote *alien* du nom de Sebulba, prêt à gagner par tous les moyens…, déloyaux de préférence. Méfiez-vous cependant des autres aussi, car certains petits coups de pouce sont « autorisés ».
Vous pourrez, par exemple, être un peu « bousculé » par un véhicule adverse pour vous projeter au bas d'une falaise. Ou encore recevoir divers projectiles. Mais surtout, si les autres pilotes utilisent judicieusement les turbos, vous pourrez éventuellement faire figure de grillade des étoiles ! Vous serez en

Jon Knoles et Eric Johnston sont les deux « co-project Leader » sur le jeu.

K3000

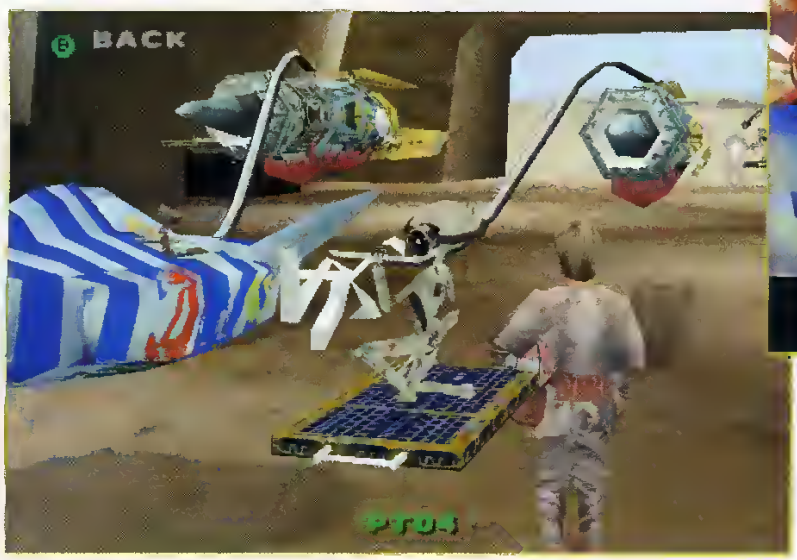
Outre leur aspect réaliste par rapport à l'homogénéité de l'univers de *Star Wars*, les courses offriront surtout des défis d'une grande diversité, avec plus ou moins de tours à effectuer. D'autre part, les circuits seront bouclés dans des temps eux aussi variables : entre 30 secondes et 4 minutes ! Chacune des planètes possédera évidemment un style graphique différent. Vous aurez ainsi une planète des glaces, un désert, un monde marin, une jungle, etc. Pour chacune, cela signifiera en plus des lois physiques légèrement différentes, une tenue de route elle aussi variable et divers éléments aléatoires originaux. Ici ce sera des bandits Tuskens qui vous attaqueront, là une éruption de lave,

Tom Byron est le directeur *marketing* sur Racer. Autant vous dire qu'il s'arrache quelques cheveux tout comme notre compatriote Carole Degoulet, pour gérer les demandes de la presse et de Lucasfilm très strict sur tout ce qui concerne *Star Wars*

là encore, l'explosion d'une poche de méthane… Enfin, il existera de nombreux raccourcis et astuces à découvrir pour chaque course, pour retrouver les sensations offertes par des jeux tels que Pod de Ubi Soft ou Dethkarz plus récemment, mais avec une richesse plus importante. Pour chacune des planètes, vous devrez vaincre le champion local, gagner beaucoup d'argent et éventuellement reprendre son véhicule ! Or, ces Podracers sont l'âme du jeu, avec un concept des plus originaux qui mérite vraiment qu'on s'y attarde plus longuement.

Formule Podracer

Ils sont constitués par un *cockpit* tracté par deux énormes turbines, utilisant une sorte de champ antigravité pour garder le « contact » avec le sol. Même les gens de l'équipe de développement ont eu bien du mal à nous expliquer cette technologie extraterrestre. Mais le résultat est des plus convaincants. Selon la surface sur laquelle les véhicules passent, l'adhérence et la propulsion changeront énormément. D'un autre côté, fonctionnant un peu comme des aéroglisseurs, les appareils ne toucheront jamais vraiment le sol. Vous aurez, dans une certaine mesure, l'impression de voler et vous pourrez effectuer par moments des sauts spectaculaires. Pour ce qui est de la vitesse, vous n'aurez pas à vous plaindre non plus, puisque ces bolides peuvent dépasser les 600 miles/heure, soit plus de 1 000 km/h ! Le moteur, accéléré 3D évidemment, tient parfaitement son rôle, même lorsqu'il y a plus d'une dizaine de véhicules à l'écran et cela ▶

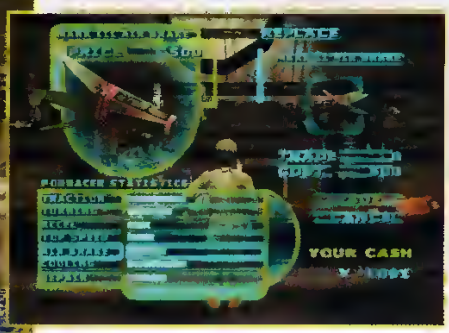


même sur une machine « modeste » (en langage commun, un PII 350 MHz). Le plus original vient du fait que chacune des trois parties principales des Podracers soit mobile par rapport aux autres. Le *cockpit* est en effet relié aux deux moteurs par des câbles semi-rigides, qui permettent aux véhicules de mieux épouser le tracé des circuits et de s'incliner indépendamment. Les modèles varient énormément, tant de par leur aspect que de par leur taille, certains pouvant atteindre près d'une quinzaine de mètres de long, d'autres étant plus étroits…

Championnat des étoiles

Si visuellement c'est déjà assez original, l'équipe semble surtout avoir réussi à donner une impression de nouveauté dans le maniement lui-même de l'engin, surtout si vous possédez un *joystick* Force Feedback. Curieusement, si Lucasfilm a bien voulu partager ses études sur le comportement physique des engins, l'équipe de LucasArts n'a pas eu du tout accès aux modèles 3D des Podracers qui ont été créés pour le film. Ils ont dû remodéliser entièrement ces derniers

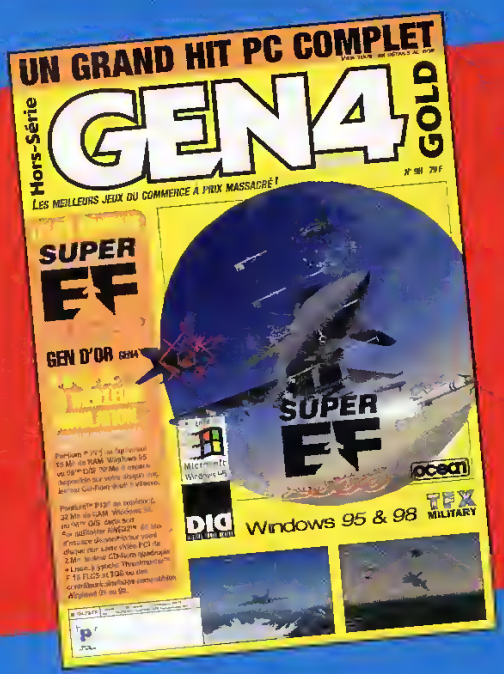
et surtout en créer (entre 21 et 23 selon les sources). Chacun de ces appareils est défini par divers critères tels que la vitesse, le système de refroidissement, la manœuvrabilité, la « traction », etc. Diverses parties de votre appareil seront sans aucun doute endommagées durant les courses et vous devrez donc les faire réparer entre deux épreuves ou leur adjoindre quelques améliorations maison. Mais avant cela, il vous faudra bien sûr de l'argent, beaucoup d'argent et faire appel aux services du marchand Wattoo. Vous aurez droit alors à divers écrans animés, dans lesquels vous verrez Anakin se rendre dans un hangar, des droïdes s'occupant d'effectuer les réparations ou modifications demandées. Quant aux options Multijoueur, elles sont bien sûr prévues, pour huit coureurs humains, sans compter les pilotes contrôlés par l'ordinateur. Le jeu est prévu pour sortir à peu près en même temps que le film, le 4 juin selon les dernières informations données par Ubi Soft. Il semblerait que l'on retrouve en fait un peu l'esprit de Rogue Squadron dans Racer, à savoir un principe simple, une excellente jouabilité et quelques idées originales. Bref, on l'attend désormais avec impatience… tout comme le film ! ■



UN GRAND HIT PC COMPLET

SUPER EF 2000

ÉLU 4 D'OR
de la meilleure simulation



LE JEU COMPLET ET LE MAGAZINE
HORS-SÉRIE GEN4
SPÉCIAL SUPER EF 2000
EN VENTE EN KIOSQUE
OU PAR CORRESPONDANCE
POUR SEULEMENT 79 FF

Recevez-le directement chez vous par courrier :
Remplissez et retournez-nous le coupon ci-dessous, accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de Pressimage

Magazine	Qté	Prix Unitaire	Port	Total
HS GEN 4 9H		79 F	10 F	

B122

❑ M ❑ Mme ❑ Mlle
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Tel .....
Code Postal ..... Ville .....
Je règle par ❑ chèque à l'ordre de Pressimage ❑ mandat-lettre
❑ carte bancaire n° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑
expire fin ../..
Date et signature ../1999

A retourner - VPC - 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex - Tel : 01 49 88 63 90

ABONNEMENT SUR 12 N°S

STOP

GEN4 ÉRATION

31,50 F
LE NUMÉRO !

Raisonnez malin !
ABONNEZ-VOUS DÈS AUJOURD'HUI

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage.

GÉNÉRATION 4 – Service Abonnement
55, route de Longjumeau 91387 Chilly-Mazarin cedex. Tél. : 01 64 54 76 89

❑ Abonnement 1 an (12 numéros) **378 F** (étranger & Dom-Tom 498 F)
❑ Chèque ❑ Mandat-Lettre
❑ Carte bancaire : ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ Exp.fin : .../...

Adresse de réception de l'abonnement :

B122B

❑ M. ❑ Mme
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....Ville : .....
Pays : .....Tél. : .....
Date : .....Signature :

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

Star Wars Episode One

Alors qu'il n'est pas encore à l'affiche, tous les autres films américains se débrouillent pour sortir avant ou bien après lui. Faut dire que l'apparition des bandes-annonces sur le Net a fait exploser les serveurs…

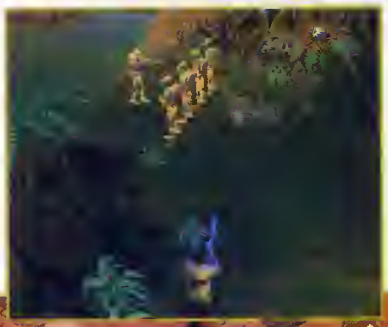
Avec une sortie prévue le 19 mai aux États-Unis et en juin en Angleterre, il faudra attendre jusqu'au 13 octobre chez nous. Une traduction difficile ? Que nenni ! Plutôt des impératifs commerciaux, qui une fois encore défavorisent cruellement les cinéphiles français. Aux États-Unis, il semblerait que Lucasfilm et la Fox préparent une mise en place du film assez originale. Il y a ainsi des rumeurs comme quoi « seulement » 4 000 copies du film seraient envoyées dans les salles obscures américaines, avec un maximum de deux copies par cinéma, histoire de créer encore un peu plus l'événement. Lorsque l'on sait que pour la sortie des versions numériques des premiers films, ce fut déjà des queues monstrueuses devant les cinémas, je vous laisse imaginer le bordel que ce sera fin mai. Selon une étude effectuée par Lucasfilm, il semblerait que plus de 70 % de la population « concernée » soient décidés à aller le voir ! Mégalomanie démesurée, folie des grandeurs ? Pas si sûr que cela…

Titanic, à nouveau coulé ?

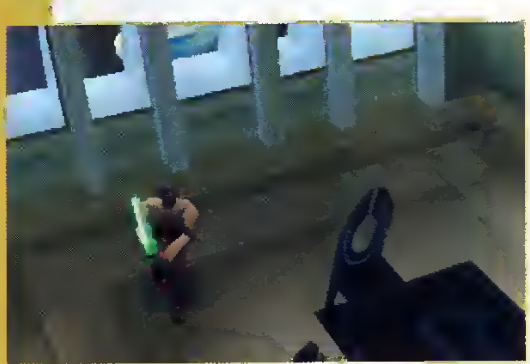
En élisant *Titanic* comme le film du siècle, la presse mondiale s'est peut-être un peu emballée. Car vu les réactions de certains spectateurs américains lors de la sortie dans les salles de la bande-annonce, on peut effectivement s'interroger. Ainsi, des centaines

de milliers de personnes sont allées voir simplement les cinq premières minutes des séances…, sortant même de la salle sans voir le film pour lequel elles avaient payé. Lors de l'apparition du premier *trailer* (pré-bande annonce) du film, ce fut de la folie furieuse, des millions de connectés à travers le monde essayant de charger le fichier .AVI. Des serveurs plantés, des connexions catastrophiques… Bref, pendant plusieurs jours la panique ! Autant vous dire qu'avec l'arrivée du deuxième *trailer* (réalisé avec Quicktime 3.0), tout le monde se frottait les mains d'avance, surtout Apple qui en avait l'exclusivité. Avec plus de 1 million de chargements en 24 heures sur le site Apple.com, plus de 600 000 chargements de la version 3 de Quicktime, ce fut plus qu'une réussite. Fin mars, on était à plus de 3,5 millions de chargements ! Pour vous dire à quel point *Star Wars Episode One* tient au cœur des Américains, je finirai par cette petite anecdote : tous les employés LucasArts seront absents le dernier jour du salon de l'E3 ! En effet, le samedi, dernier jour du salon, LucasArts projette le film en avant-première pour ses employés. Du coup, tout le monde plie bagage le vendredi soir pour être présent lors de la projection. Et bizarrement, tous les célibataires de LucasArts se sont trouvés subitement submergés par les demandes en mariage de la part de *groupies* déchaînées. ■

Episode One : The Adventure



La deuxième partie de la présentation concernait un jeu d'aventure, très orienté action cependant, qui verra lui aussi le jour sur PC début juin. The Adventure suit en gros le déroulement du film et le joueur dirigera successivement quatre des personnages principaux. Vous découvrirez les paysages en 3D, selon une vue entre la 3D isométrique et la 3D à la Tomb Raider, avec la caméra se situant derrière le personnage. Vous aurez des dialogues, quelques énigmes et la possibilité de sauter, pousser des objets et surtout combattre. Vous pourrez ainsi utiliser votre sabre laser pour repousser les tirs des *blasters* ennemis ou hacher menu robots et Stormtroopers. Nous avons eu droit à une annonce quasi officielle de la présence sur le salon de l'E3 de trois autres projets de jeux, avec des sous-entendus nous laissant entendre clairement que d'autres projets étaient déjà en route dans les bureaux secret de l'Empire. Nous aurions bien essayé de jouer le rôle des rebelles pour voler ces secrets d'État, mais Alcatraz n'était pas si loin que cela…



Acheter sur le Web : Net ou pas net ?

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous questionner sur le pourquoi, le comment et le « kesse » de l'achat « on-line ». Vivre sans bouger de son micro, est-ce possible, est-ce risqué, est-ce rentable ? Un dossier, certes fastidieux, mais qui vous rendra moins bête.

En bref, il faut vraiment tout vous expliquer. Combien de fois m'a-t-on demandé si l'achat sur le Net était sûr, s'il n'y avait pas de risque, koiskon pouvait acheter, comment, où, de quoi, quelle heure est-il, c'est rentable au moins, où est-ce que je mets ma carte bleue et par où sort l'argent ?

Pas de doute, entre l'explosion d'Internet et les fournisseurs d'accès (Wanadoo, Club Internet, AOL, etc.) qui se sont mis à balancer pub sur pub et promo sur promo, la France a comblé une partie de son retard *on-line*.

Fi des butors archaïques qui voient en Internet une vaste entreprise anarchique dans laquelle on trouve de tout et n'importe quoi, surtout des choses dangereuses pour le bien-être de nos chères personnes.

Désormais, Internet est devenu non seulement une source d'information inépuisable, mais aussi une sorte de supermarché gigantesque où le caddie n'en finit plus de se remplir. Et vous êtes de plus en plus nombreux à vous connecter pour faire vos courses et à guetter le facteur, voire le

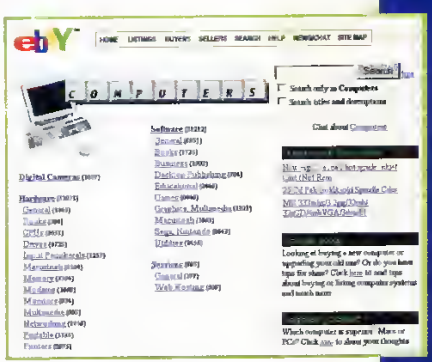
harceler si votre paquet met du temps à arriver.
Mais ce nouveau marché, comme tout nouveau marché, comporte encore quelques inquiétudes de la part des clients.
Faut-il laisser son numéro de carte bleue ? Faut-il envoyer des petites coupures ? Faut-il faxer sa commande ? Quels sont les risques de se faire arnaquer ? Quels sont les recours en cas de litige ? Et les douanes, et la Poste, sont-ils aussi niais qu'ils en ont l'air, sont-ils tous des voleurs comme le disent les rumeurs urbaines ?
Autant de questions auxquelles nous allons tenter d'apporter des réponses précises, et si elles ne le sont pas, z'avez qu'à chercher ailleurs pour les avoir. Bon, à toi, Seb, explique-leur un peu ce qu'est l'achat on-*line*, le « comment ça marche ? » du dossier, joue un peu l'expert, ça nous changera.

E-commerce ?

Merci Cedric. Toujours aussi fin… La notion de commerce électronique, appelé E-commerce par les plus branchés, s'applique à tout échange de données par l'intermédiaire d'un réseau de télécommunication à des fins commerciales (je fais un peu professeur à la noix dans une université à deux francs !). Le commerce électronique implique différents types d'échanges : les échanges inter-entreprises (Business-to-Business), entre particuliers et ceux qui interviennent entre les entreprises et les particuliers. C'est bien évidemment ce dernier type d'échange qui va nous occuper essentiellement : une entreprise qui vend quelque chose et un particulier qui achète ce quelque chose. Même s'il s'avère très difficile de chiffrer le poids du commerce électronique, il apparaît (à travers différentes études) que les échanges inter-entreprises représenteront entre 60 et 120 milliards de dollars en l'an 2000 et que les échanges entreprises-particuliers fluctueront entre 6 et 8 milliards (16 milliards pour les études les plus optimistes). Impressionnant, non ? Enfin, les chiffres c'est bien beau mais un peu abstrait. Alors, qu'est-ce qu'on peut acheter exactement sur le Net ? En fait, des services (accès à des sites payants, etc.) et des produits. Une liste exhaustive de ces derniers est impossible à dresser tant les possibilités sont nombreuses. Vous pouvez acheter des disques audio, des jeux vidéo (par exemple, ceux interdits par Familles de France), des livres, des fleurs, des places de cinéma, des figurines, des cassettes vidéo, de la nourriture, du matériel hi-fi, informatique et vidéo et je ne parle pas de tout ce qui a trait au sexe ! Non, n'insistez pas, je n'en parle pas. De plus, un nouveau système est récemment apparu sur le Net : la vente aux enchères. Dans la majorité des cas, ces enchères se font de particulier à particulier. Si vous voulez en savoir plus, lisez ▶

La vente aux enchères

Un nouveau système entrant dans la catégorie commerce électronique est récemment apparu sur le Net : les ventes aux enchères. Plusieurs types existent : les ventes aux enchères classiques (un produit, une date d'arrêt et des surenchères), les ventes aux enchères groupées (exemple : 50 exemplaires d'un même produit sont mis aux enchères et les 50 meilleures enchères sont retenues – tous les acheteurs n'ont donc pas acheté au même prix) et la vente à rebours (le prix du produit descend jusqu'à ce qu'un acheteur accepte l'offre). Sachez que dans tous les cas, vous devrez vous enregistrer pour pouvoir participer aux enchères. Allez donc faire un tour aux adresses suivantes pour en savoir plus : http://www.onatoo.com et http://www.ebay.com/ (vente classique de particulier à particulier, le premier en français et le second en anglais). http://www.onsale.com/ (vente groupée, site en anglais).



Net pas Net

▶ donc l'encadré qui y est consacré car nous devons revenir au sujet principal de notre dossier : les échanges entre entreprises et particuliers. Pour cela, je passe la parole à Cedric.

À la caisse !

Ah non, finalement, c'est toujours Sébastien qui vous écrit, Cedric n'a, semble-t-il, pas envie de vous parler. Nous avons donc vu qu'il était possible d'acheter énormément de choses sur le Net. Supposons que vous tentiez l'expérience en allant sur l'un des sites que nous vous proposons un peu plus loin dans ce dossier. Vous faites vos emplettes virtuelles (généralement par le biais d'un « panier électronique ») et vous devez maintenant passer à la caisse. Il faut savoir que les modes de paiement proposés ne sont pas très nombreux. Les espèces et les chèques sont bannis par la majorité des sites commerciaux car ils n'autorisent pas l'achat à l'étranger et annulent le caractère rapide de la transaction. Ainsi, si l'on ignore les nouveaux modes de paiement (détaillés dans l'encadré prévu à cet effet), les cartes bancaires internationales (Visa et MasterCard) restent le moyen de paiement le plus usité sur la Toile. Ainsi pour valider votre achat, vous remplissez un questionnaire dans lequel vous indiquez, entre autres, votre numéro de carte. Attention, pas votre code secret, juste le numéro de la carte ! C'est évidemment là que se pose le principal problème du E-commerce : la hantise pour l'acheteur de laisser son numéro de carte de crédit qui peut être piraté. Les chiffres sur le taux de piratage sont très difficiles à obtenir mais, en tout cas, de nombreuses rumeurs circulent à ce sujet. D'innombrables numéros de malheureuses victimes circuleraient actuellement sur le Web... Toujours est-il que si vous interrogez les personnes autour de vous pratiquant le commerce *on-line*, vous trouverez très peu de personnes arnaquées de la sorte (moi, je n'en connais aucune). Attention, je ne relègue pas ce sujet au rang de légende mais il faut simplement relativiser les choses. Le numéro de carte de crédit que vous diffusez n'est pas vraiment confidentiel : il apparaît sur vos tickets d'opérations bancaires et il circule allégrement et en clair sur le réseau téléphonique entre les commerçants et les centres de traitement des cartes. Alors ? Le risque existe mais Internet n'est qu'un support pour pirates parmi tant d'autres.

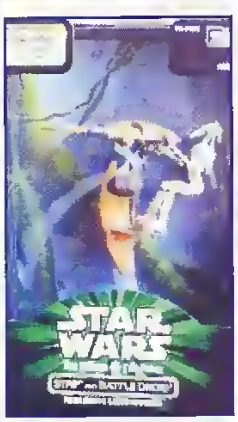
Prudence rime avec...

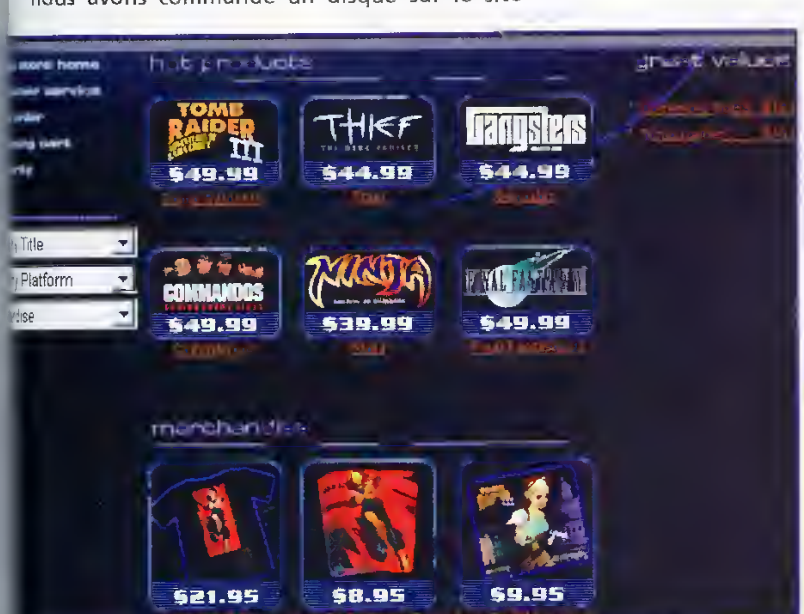
Afin de prendre un minimum de risques, nous vous conseillons d'effectuer exclusivement vos achats sur les sites proposant des transactions sécurisées. En

Les nouveaux modes de paiement

Le E-commerce impose une évolution des modes de paiement. Certains se retrouvent donc adaptés et d'autres sont carrément créés pour l'occasion. Dans la première catégorie, deux sous-catégories se distinguent : les moyens de paiement utilisant la carte de crédit (CyberCash, First Virtual, Kleline, protocole Set, etc.) et les chèques électroniques (FSTC, NetChex, etc.). Dans tous les cas, ces modes de paiement font intervenir un organisme intermédiaire qui assure les procédures de paiement (entre le vendeur et l'acheteur) et qui apporte des garanties à chacun. Dans la seconde catégorie, il est question des porte-monnaie électroniques et virtuels permettant, grossièrement, de créditer un compte virtuel depuis lequel seront effectuées les transactions.

effet, même si le risque existe encore, il est clairement amoindri. Les données transmises sont alors codées par un système de clé secrète qui permet au récepteur des données, qui possède la clé de décryptage, de décoder les informations (pourquoi les pirates s'ennuieraient à récupérer des numéros lors de transactions sécurisées alors que, soi-disant, des milliers circulent librement sur le Net ?). Il faut savoir que, depuis juin 1998, le gouvernement français s'est lancé dans une campagne d'assouplissement de sa réglementation en matière de cryptologie pour laisser le commerce électronique se développer. Le 19 mars dernier, deux décrets ont été ajoutés au *Journal officiel*, faisant passer de 40 à 128 bits le seuil en-deçà duquel les moyens de cryptologie sont libres. Au-dessus de 128 bits, les sociétés doivent passer par de lourdes démarches administratives avant de pouvoir utiliser le logiciel de cryptage. La majorité des sites français proposent donc, maintenant, un système sécurisé pour le paiement *on-line*, le problème ne se posant pas avec les sites étrangers (leur réglementation étant généralement adaptée). Ainsi, Internet Explorer et Netscape vous indiqueront que vous passez en mode sécurisé par l'affichage d'un cadenas fermé (ou d'une clé si vous possédez de vieilles versions). Afin de vous fournir un exemple concret, nous avons commandé un disque sur le site





www.cdnow.com. Jetez donc un œil sur la « Page plus » afin de suivre un pas à pas. Eh bien, ce n'est pas tout ça mais il faut que j'aille prendre un café. Tiens, Cedric lâche donc Aliens vs Predator et parle-leur des avantages et inconvénients d'un achat *on-line*. Essaye d'être compréhensible, pas comme d'habitude !

Pas forcément bien

Tu vas t'en prendre une, Seb, si tu continues à me parler comme ça. Les avantages de bosser avec toi sur un dossier, je n'en vois pas des masses, mon p'tit gars. Mais pour ce qui est des désavantages, j'en ai plein ma valoche à babilles. M'enfin, bref, passons. Pour vous dégoûter de suite, on va attaquer par les inconvénients de la commande par le Net. Le plus gros problème, à mon avis, est de choisir tout d'abord un excellent fournisseur. Si vous passez commande auprès d'un gros revendeur, genre www.cdnow.com, pour les CD audio ou les vidéos voire www.starshow.com pour les figurines, pour ne citer qu'eux, alors là, pas de problème. Tout sera bien envoyé, bien débité sur votre compte et vous recevrez votre colis en temps et en heure. Par contre, si vous désirez acheter un CD-ROM chez www.arnaque.com (rien que le nom aurait dû vous mettre la puce à l'oreille), alors qu'il ne vend que trois ou quatre CD-ROM, ou que son aspect général ne vous inspire pas confiance, ne risquez pas de vous embarquer là-dedans. *Idem* si vous voulez commander un *string* cuir clouté pour Seb ou un sous-tif latex rouge à fermeture Éclair triple vitesse. Ayez toujours à l'esprit que, si jamais vous ne receviez pas votre colis, auriez-vous le cran de porter plainte..., au risque que tout le monde découvre ce que vous faites de vos sousous ? Hein ? Relevez des adresses dans les magazines, parlez-en à des amis qui ont déjà passé des commandes, bref, ne faites confiance qu'aux sites bien connus.
Autre ennui, nos amis des douanes et de la Poste. Non contents de ne jamais répondre au téléphone ou de nous livrer des infos au compte-gouttes, sans ▶

Net pas Net

doute par ignorance, ou parce qu'à partir de 16h30, il n'y a plus personne (voyez donc notre encadré là-dessus), il se peut qu'ils gardent votre colis en otage et vous réclament une facture. Dans ce cas, pensez à imprimer votre bon de commande avant envoi, joignez votre fournisseur par e-*mail*, attendez votre relevé de compte, bref, essayez de justifier votre achat. De plus, vous aurez le droit de payer la T.V.A. sur le montant total de votre facture…

Ensuite, les paquets étonnamment égarés par la Poste (française ou américaine), ne doit plus être un problème. Ils ont fait des progrès énormes là-dessus. Mais bon, même infime, le risque existe toujours. Pensez aussi que le délai de livraison est toujours un désavantage. Plus ou moins 2 semaines quel que soit l'article, est-ce que ça vaut vraiment le coup ? Oui, si vous n'arrivez pas à trouver cet article en magasin (une commande dans ledit magasin prend entre 2 à 6 semaines pour arriver, on est rapide en France…). Non, si le magasin dispose de votre article en stock.

Pas forcément mal

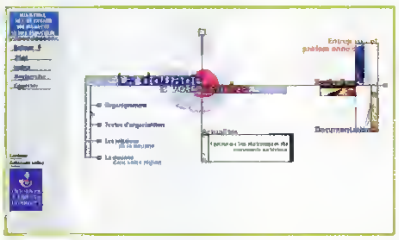
Les avantages, eux, sont nombreux. Tout d'abord, et c'est un point essentiel, vous aurez accès à des produits dont seul le pays qui héberge le site détient l'exclusivité. Par exemple, le dernier *tee-shirt top cool* de *Star Wars*, à commander sur www.starwars.com, vous ne le trouverez nulle part ailleurs. Idem pour Ultima Online, jeu de rôle sur le Net et réservé aux habitants de l'Amérique du Nord. Ce ne sont que quelques exemples, mais il en existe bien d'autres, genre Sting chantant en italien ou encore Everquest, autre jeu de rôle *on-line*, déjà disponible aux États-Unis et qu'il nous faudra encore attendre un moment.

Bref, on peut toujours dégoter la perle rare qui fera baver tous vos amis, votre village, votre ville, voire la France entière.

Autre gros avantage, le prix. Un CD audio à moins de 100 F, c'est possible sur www.cdnow.com ou sur www.amazon.com. Frais de port compris, bien entendu. Idem pour les figurines *Star Wars*, *X-Files*, *Batman*, et autres, vendues entre 2 à 3 fois moins cher que dans l'Hexagone. Là, même si les douanes vous font payer la T.V.A., vous restez gagnant. Mais ce n'est pas forcément vrai pour les CD-ROM, vendus entre 35 et 55 $ chacun (soit entre 240 et 350 F frais de port compris). Là encore, il faut chercher la

Postes et douanes, même combat ?

Le Groupe La Poste : une entreprise,



Si vous êtes un acharné du commerce *on-line*, vous n'avez pas fini d'avoir à faire avec les douanes françaises et la Poste. Entre nous, méritent-ils leur réputation ? Euh…

On passera sous silence le coup du paquet retenu, sous prétexte qu'il leur fallait une facture, et dont je vous ai déjà parlé dans mon Coup de gueule du mois de mars. Les achats sur Internet sont sans facture, vous la recevez quelques jours après votre colis ou dans celui-ci. Sinon, il vous faudra prendre rendez-vous avec votre banquier pour qu'il vous fasse un duplicata de l'opération bancaire…, ou vous débrouiller autrement (revoyez donc mon Coup de gueule du numéro 120…).

Sinon, nous avons appelé la Poste pour connaître leur position par rapport au commerce électronique. Ils se sont de suite dédouanés (sans jeu de mots) et nous ont renvoyés sur les douanes françaises, non sans nous avoir précisé que leur position était « assis sur une chaise » (véridique !). Jamais je n'aurais dû les appeler juste après le déjeuner…

Bonne nouvelle, les renseignements des douanes situées à Paris, Marseille et Lyon ne daignent pas répondre aux appels. Nous nous sommes donc rabattus sur Bordeaux, où une gentille dame nous a donné quelques précisions sur nos amis des douanes. *Primo*, les douanes tolèrent des colis postaux d'un montant inférieur à 150 F lorsqu'ils sont envoyés à une entreprise. *Secundo*, si vous êtes un particulier, ce montant peut aller jusqu'à 300 F, mais c'est un peu à discrétion des douaniers. Nous avons toutefois remarqué que si vous avez un petit colis, il a de fortes chances de passer tranquillos. Plus la taille de votre colis est importante, plus vous risquez de le voir coincé par les douanes.

Voilà. Mais si vous avez un petit ennui avec eux, soyez sympa de les appeler avant 16h30, apparemment, après, il n'y a personne pour vous renseigner. Quelqu'un peut-il leur dire que les 35 heures, c'est par semaine et pas par mois ?

SIEGE BAQUET

POSITION DE CONDUITE REGLABLE et AJUSTABLE

Longueur du siège réglable.
Siège baquet ajustable.
Pose pédalier réglable en profondeu
Tablette du volant amovible.

COMPLETEMEN
PLIABLE POUR L
RANGEMENT OPTI

GEREZ VOTRE ESPACE !

Bigben INTERACTIVE

EN PLACE
ET EXPLOSE LE CHRONO !

COMPATIBLE AVEC LA PLUPART DES VOLANTS
*PHOTOGRAPHIE PRISE AVEC LE VOLANT ACT LAB™ non fourni

VOLANT RS ACT.LABS

Haute technologie RS Engine

1 CARTOUCHE FOURNIE.

La nouvelle technologie RS ENGINE permet la compatibilité du volant sur les différents supports de consoles existants: PlayStation, Nintendo 64 et PC

***Boutons HYPER programmables.**

***Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.**

***Prise de volant rembourrée.**

***Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1.Micro switch.**

Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.

***Modes de commande analogique**

ACT·LABS

PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTEN

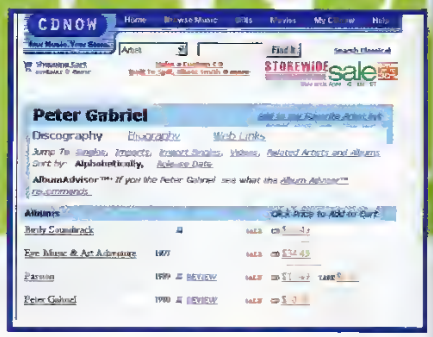
Bigben INTERACTIVE

BIGBEN INTERACTIVE S.A. Rue de la Voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex - Fax: 03 20 90 72 3

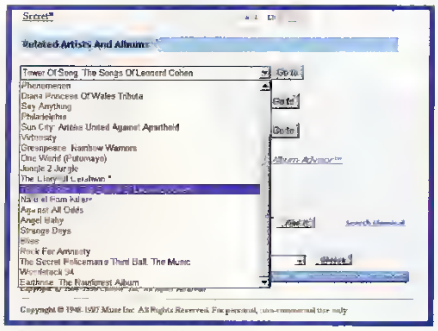
Ne pas Net

Nous avons décidé de vous faire vivre chaque étape d'une commande sur Internet (n'oubliez pas d'imprimer chaque page du processus). On commande un CD audio (chez www.cdnow.com), ça vous va ? Si ça vous va pas, c'est pareil !

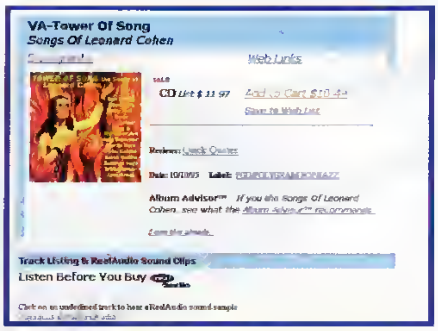
1 Page de présentation de CD Now On va rechercher ce qu'ils ont de Peter Gabriel qui je vous le rappelle au passage sortira un nouvel album à la rentrée prochaine



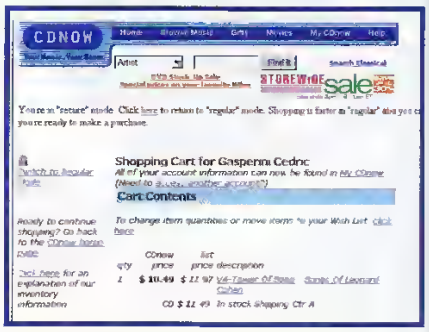
2 La liste se déroule et vous n avez plus qu'à choisir ce que vous désirez commander Au passage, l'album Passion est excellent



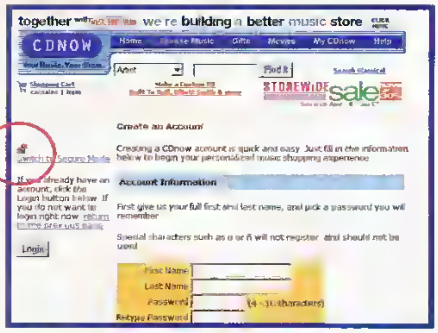
3 Comme nous avons déjà tout de Peter Gabriel, nous cliquons sur une rubrique qui nous donne les albums et les compilations auxquels il a participé Au passage l album Sun City est excellent et difficile à trouver



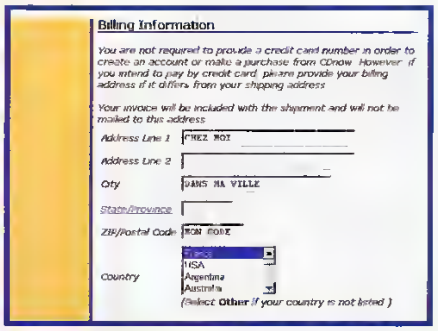
4 Finalement, notre choix se porte sur Tower of Song, un hommage à Leonard Cohen auquel de nombreux artistes, dont Peter Gabriel ont participé La pochette de l album et la liste des titres apparaît



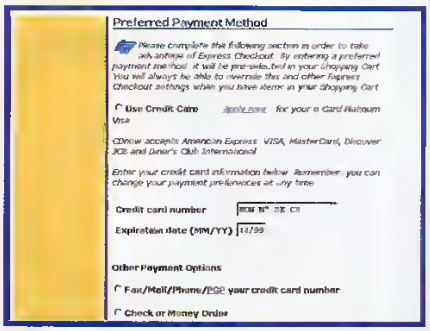
5 Après avoir appuyé sur « add to cart » CD Now me donne le contenu de mon « caddie virtuel » Au passage, notez le cadenas à gauche et la possibilité de continuer vos courses



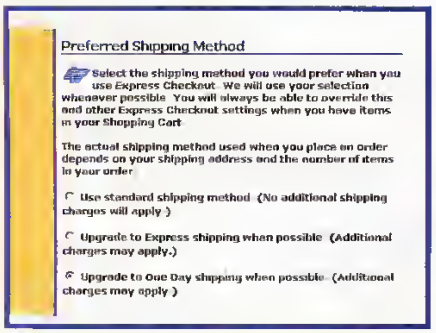
6. Je cree un compte en entrant mon num, mon prénom et un mot de passe Au passage, notez que Seb, qui a pris cette capture n est pas passé en mode sécurisé, le blaireau (cadenas ouvert)



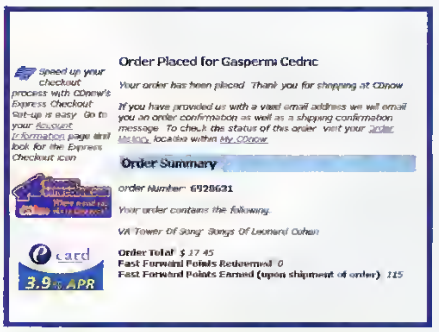
7 Je rentre mon adresse, ma ville, mon code postal et mon pays La case State/Province n'est d'aucune utilité pour nous, petits Français Au passage, notez que les infos entrées sont très drôles



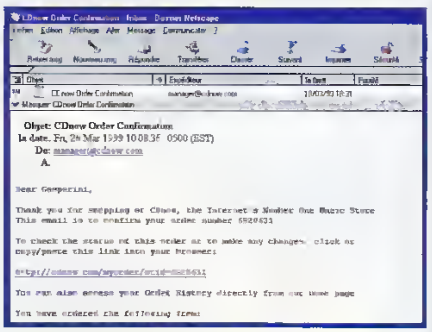
8 On évite l envoi d argent et le fax donc on entre le numero de carte bleue et sa date d expiration Attention de bien être en mode sécurisé Au passage, notez que je ne suis pas fou et que je ne vous laisse pas mon numéro



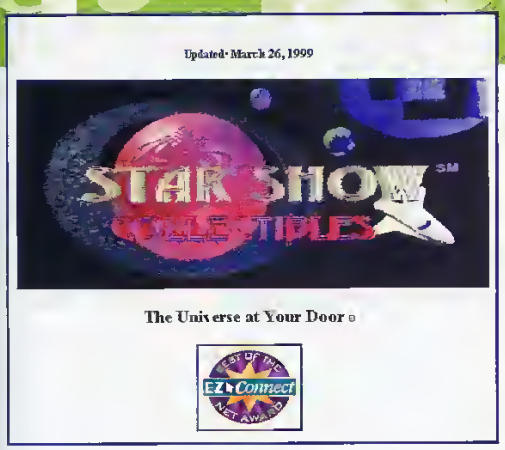
9 On peut choisir son mode d'envoi Standard (5 à 15 jours), Express (7 jours maxi) et One Day (réception le lendemain si vous commandez tôt le matin sinon le surlendemain) Au passage notez que je suis pressé



10 La commande se termine par une fiche comprenant le numéro de commande (à relever), le montant de la facture (à noter) et les points gagnés (CD Now fait gagner des lots) Au passage, notez que ce n'est pas cher (18 $ = env 108 F)



11 Immédiatement, ils m'envoient un *e-mail* (j ai effacé mon adresse, vous risqueriez de m'inonder de vos *mails* !) pour confirmer la commande Au passage, notez que j'utilise Netscape et non pas Explorer Pourquoi ? On s'en fout



perle rare avant de se jeter dessus. Et puis, cela vous évite de vous déplacer. Pour ceux qui n'ont pas accès à un magasin style Fnac, Virgin ou autre, pour ceux qui ne veulent pas se frotter à des vendeurs trop souvent incompétents, pour ceux qui veulent, tout simplement, se coller en quarantaine chez eux, rien de tel que le Net et la réception du colis chez soi. Et entre nous, faut-il attendre trois semaines que la Fnac (ce n'est qu'un exemple de magasin qu'il m'a été possible de voir pas plus tard qu'hier) commande et reçoive votre CD ou parier sur le Net et sa livraison en 7 à 15 jours ?
Bref, vous avez du pour et du contre. Et si le pire arrive..., pas de bol. Pas de bol doublement car c'est Seb qui va se charger de vous donner les différents recours qui existent en cas de litige. Connaissant mon compagnon de dossier, le petit Seb, je doute qu'il soit très clair avec vous, surtout qu'il nous fait une indigestion de Choco BN à l'heure actuelle et que le lait-fraise de ce matin est mal passé. En plus, y a un grand qui y a chouravé son quatre-heures.

Terran Marine

$9 95

Zerg Hydralisk

$9 95

Protoss Zealot

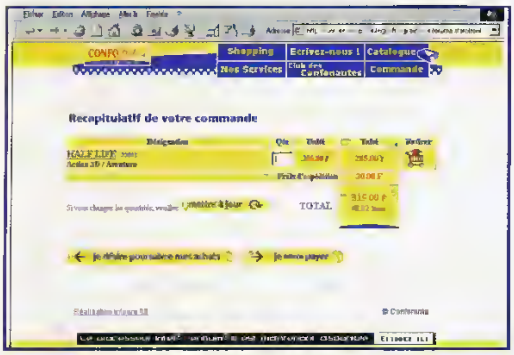
$9 95

WARCRAFT ACTION FIGURES

Allô !, y a quelqu'un ?

Avant de voir les recours possibles en cas de litige, étudions les précautions nécessaires à prendre. Le premier conseil que nous pouvons vous donner est d'être extrêmement prudent lorsque vous effectuez une transaction *on-line*. Avant de valider votre achat, renseignez-vous un maximum sur le produit et sur la société. Pensez également à vérifier si vous avez un moyen de contacter les responsables : une adresse postale, un numéro de téléphone et, le plus courant, une adresse *e-mail*. N'hésitez pas à envoyer un message à cette adresse, demandant une réponse, pour savoir si l'entreprise est à l'écoute de ses clients. Le deuxième conseil est d'éviter les gros achats et, si ce n'est pas possible, d'exiger une facture pour une transaction d'un montant supérieur à 5 000 F. Finalement, le troisième conseil que nous pouvons vous donner est d'imprimer chaque page du processus d'achat ainsi que le *e-mail* de confirmation (s'il y a lieu). Ainsi, vous aurez quelques documents pour argumenter en cas de litige et vous présenter devant les tribunaux. Enfin, ce n'est pas si facile que ça. Comme nous pouvions nous en douter, l'émergence d'un nouveau type de

Net pas Net



commerce se prête difficilement à nos lois vieilles comme le monde et c'est à un véritable combat de juristes auquel vous assisterez en consultant le forum fr.misc.droit.internet. Néanmoins, le dossier trouvé sur le site Juriscom.net (http://perso.club-internet.fr/marfab/) m'a aidé à y voir plus clair. La nature juridique du contrat « en ligne » est un contrat de vente à distance. Ainsi, les règles du code de la consommation sont en grande partie applicables sur Internet. Par conséquent, si vous recevez un produit détérioré ou qui ne correspond pas du tout à votre commande, vous êtes en droit de le retourner. Si vous avez les coordonnées nécessaires, vous pouvez également envoyer une lettre recommandée avec accusé de réception pour une mise en demeure. Malheureusement, si l'achat a été effectué à l'étranger (la majorité des cas), ces deux recours ne sont plus valables. Donc, si vous êtes déterminé à aller jusqu'au bout, vous pouvez engager des poursuites judiciaires à trois niveaux : civil, commercial et pénal. Bien évidemment, des problèmes vont, là aussi, se poser. Le premier d'entre eux concerne l'internationalisation des échanges. Quelles lois devront être appliquées : celles du plaignant ou celles du défendeur ? Et si un jugement est rendu, comment faire pour appliquer une décision à l'étranger ? Le deuxième problème se pose dans le cadre d'un recours commercial. Vous devez alors disposer d'un minimum d'éléments prouvant qu'il y a eu un contrat et que celui-ci n'a pas été respecté. Et finalement, l'ennui avec l'action pénale est de prouver qu'il y a carrément eu délit. Pour cela, les juristes conseillent de jouer la carte de la publicité mensongère : le commerçant met « en ligne » un produit et ne livre pas la chose comme décrite, voilà un délit. Vous l'aurez compris, les recours sont pos-

Audio/Vidéo

Deux sites, étrangers bien entendu, américains *of course*, se détachent du lot. Pour ce qui est de l'Europe, et plus particulièrement la France, on se la joue Titanic..., le naufrage, pas le succès du film !

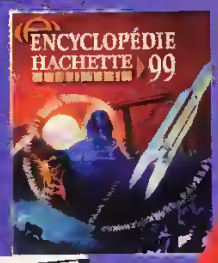
WWW.AMAZON.COM
Bouquins, CD audio, vidéo, DVD, Amazon.com est le principal concurrent de CD Now. Beaucoup de choses, des prix intéressants, *Titanic* en DVD à environ 30 $, que demande le peuple ? Mode sécurisé, S.A.V. sérieux, un *must*.

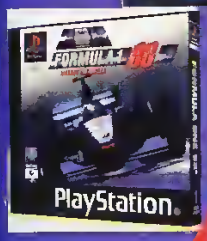
WWW.CDNOW.COM
Grossiste en CD audio, vidéo, DVD, CD Now est le *leader* mondial de l'achat *on-line*. On y trouve un paquet de titres, compris entre 10 et 14 $ pour la plupart, avec peu de frais de port. Ajoutez un suivi de la commande, la rapidité des livraisons (2 à 10 jours) et la qualité de leur S.A.V. ; en fait, CD Now ne souffre que d'une chose : le mode sécurisé (représenté par un petit cadenas ridicule et planqué) doit être coché absolument pour en bénéficier. Une maison sérieuse.

WWW.BOXMAN.COM
Un des premiers Européens qui se lance dans la vente *on-line* de CD audio. Comptez entre 100 et 130 F le CD plus 20 F de port, ajoutez 7 jours de livraison (autant que si cela vient des États-Unis), un moteur de recherche poussif, le retard sur nos amis ricains sera difficile à combler. www.boxman.fr pour voir l'étendue du désastre.

3617 FAA

Sans chèque ni CB





PLUS DE 2000 PRODUITS

Informatique (soft et hardware)

Livres, cdrom jeux, utilitaires...

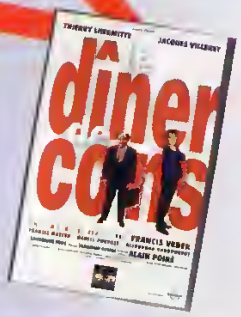
Abonnement revues, magazines...

Voyages...

Consoles de jeux

Nous avons forcément ce que vous cherchez

Les meilleurs produits du marché



Indiquez vos coordonnées

Service clients

03 83 47 77 49

DEMANDE DE CATALOGUE

à retourner à ABCDE'S

11, Impasse du Château

54160 FROLOIS - *Tél. 03.83.47.77.49*

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

CP .....Ville .....

Siret : 420 636 821 00010 Ape : 741G

Net pas Net

sibles mais il s'avère très difficile de s'y retrouver dans ce méli-mélo juridique. Rassurez-vous, si vous prenez soin de vous assurer à qui vous achetez, il y a peu de chances pour que vous rencontriez des problèmes. Je ne sais pas ce que vous en pensez mais cette dernière phrase fait grandement penser à une amorce de conclusion. Cedric, à toi... Et si tu pouvais éviter de nous sortir une réflexion machiste ou une photo de nana à moitié nue, ça nous arrangerait !

Pour conclure, Seb, t'es vraiment une larve journalistique. Malgré tout, je vais essayer de conclure ce dossier avec brio. Vous l'aurez compris, acheter sur le Net n'est pas de tout repos. Ce dont nous sommes sûrs, c'est que des risques persistent. Pour les limiter (non pas les éliminer), il vous faut prendre quelques précautions.

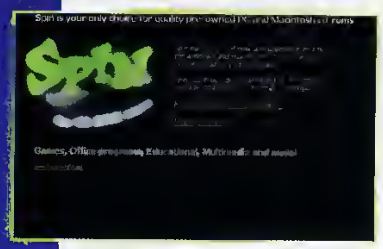
Primo, ne commandez jamais par fax. Un fax, c'est facile à intercepter. *Secundo*, n'envoyez jamais d'argent liquide. *Tercio*, ne commandez que dans des sites importants et vous fournissant de bonnes garanties. *Quarto*, commandez toujours en mode sécurisé. *Cinquecento*, imprimez chaque étape de votre commande, afin d'avoir la preuve de cette commande. *Sexetôt*, privilégiez les sites situés aux États-Unis, au Canada ou dans l'Union européenne. *Seto*, sachez que même si l'achat n'est pas sûr à 100 %, il serait dommage de se priver des produits qu'offre un marché gigantesque. Voilà, Seb, elle te plaît ma conclusion ?

Cedric Gasperini
et Sébastien « Virus » Tasserie

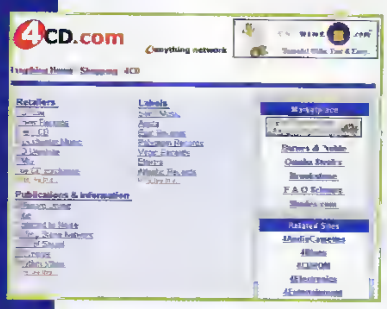
CD-ROM

Forcément, il fallait que ça tombe sur cette catégorie. L'achat le moins intéressant sur le Net est sans doute l'achat de jeux. Les avantages sont rares. Avoir des jeux qui ne sortiront pas en France (Ultima Online) ou dans longtemps (Everquest), les avoir avant tout le monde, il faut savoir que les Ricains ont un à deux mois d'avance sur nos sorties, quand ce n'est pas plus. Reste que point de vue prix, rien de bien fabuleux. Un autre problème, celui de se voir refiler une version *buggée* alors que la version française sera *patchée*... À vous de voir !

CD-ROM Shop
www.cdromshop.com:80/home.html
Un magasin *on-line* pratique et bien fourni, même si le moteur de recherche n'est pas des plus simples. Unreal en promo à 37 $ environ, la plupart des nouveautés, elles, oscillent entre 40 et 55 $ environ. Ajoutez 7 $ (seulement !) de frais de port, CD-ROM Shop est intéressant, certes, mais bon, pécuniairement parlant, ça demande réflexion.

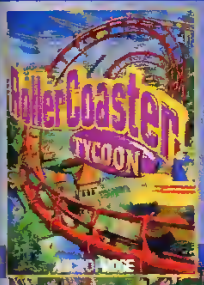


Spin
www.spincd.com
Des vieux titres entre 4 et 12 $ pour la plupart. On retrouve des trucs du genre Aliens, Abuse, et j'en passe, et j'en oublie, pour de toutes petites sommes. Mode sécurisé, carte bleue, un petit site sans prétention mais qui vaut le détour et, pourquoi pas, la commande !

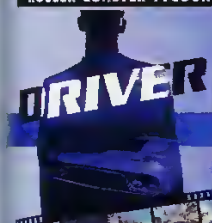


4CD
www.4CD.com
De tout, du CD-ROM au CD audio, par genres, par labels, par tout. 4CD est un genre de grossiste qui regroupe un peu tous les sites et qui vaut donc le coup d'œil. On y trouve forcément son bonheur.

Les nouveautés sont chez Micromania



Gérez un parc d'attractions, ce n'est pas une mince affaire ! Vous devez aussi embaucher le personnel, investir dans la recherche, développer des plans de communication tout en vous assurant constamment de la satisfaction des visiteurs...



Cette simulation de voiture, d'un genre un peu décalé, vous permettra de faire vos premiers pas comme "tueur" dans la mafia. Ce jeu de rôles ultra-réaliste et d'un genre nouveau convaincra sans problème les amateurs de sensations fortes.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte
Gratuite avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !

LES MICROMANIA

77 MICROMANIA DIJON - C.Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Nouveau

78 MICROMANIA PLAISIR - C.Cial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir - Nouveau

54 MICROMANIA NANCY - C.C.Cial Saint-Sébastien - Rte... - 54... Nancy - Nouveau

67 MICROMANIA ILLKIRCH - C.C.Cial Auchan Illkirch - 67400 Illkirch-Graffenstaden - Nouveau

69 MICROMANIA SAINT-GENIS - C.Cial St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis-Laval - Tél: 04 72 67 02 90 - Nouveau

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - C.Cial Semécourt - 57280 Maizières-lès-Metz - Tél: 03 87 51 39 11 - Nouveau

PARIS

75 MICROMANIA CARRÉ DES HALLES - 1er arr. Forum des Halles - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél: 01 40 26 10 90

75 MICROMANIA MONTPARNASSE - 15e arr. Gare Montparnasse - Face au Hall 1 - 75014 Paris - Tél: 01 43 35 20 40

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - 8e arr. Galerie Claude Debussy - 54, av. des Champs-Élysées - 75008 Paris - Tél: 01 42 56 04 13 - Ouvert le dimanche

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS - 9e arr. Passage des Princes - 5, Bvd des Italiens - 75002 Paris - Tél: 01 40 15 95 00 - Ouvert le dimanche

75 MICROMANIA ITALIE 2 - C.C.Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél: 01 45 84 74 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - C.Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tél: 01 64 87 90 00

91 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C.Cial Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél: 01 34 65 21 90

93 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - C.Cial St Quentin Est - Entre Trappes-en-Yvelines et St Quentin-en-Yvelines - Tél: 01 30 43 03 77

91 MICROMANIA LES ULIS 2 - C.Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél: 01 69 29 14 99

91 MICROMANIA EVRY 2 - C.Cial Evry 2 - 91034 Evry - Tél: 01 60 77 24 00

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C.Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - Dir. Nanterre - 92092 Puteaux - Tél: 01 47 73 53 53

93 MICROMANIA PARINOR - C.Cial Parinor - Niveau 1 - 93606 Aulnay-sous-Bois - Tél: 01 48 65 57 59

93 MICROMANIA ROSNY 2 - C.Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél: 01 48 54 22 27

93 MICROMANIA LES ARCADES - C.Cial Les Arcades - Niveau Bas - 93166 Noisy-le-Grand - Tél: 01 43 04 04 04

92 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - C.Cial Carrefour Grand Ciel - 94... Ivry-Sur-Seine - Tél: 01 49 16 53 46

92 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - C.C.Cial Belle-Épine - Niveau Bas - 94563 Thiais - Tél: 01 45 60 70 77

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C.C.Cial Carrefour Créteil - Niveau Haut - Face aux Halles - 94000 Créteil - Tél: 01 49 77 94 11

95 MICROMANIA CERGY - C.C.Cial Les 3 Fontaines - Niveau Bas - Face Cora Sport - 95000 Cergy - Tél: 01 34 24 00 61

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - C.C.Cial Cap 3000 - Rue des Cistes - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél: 04 93 14 61 40

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - C.C.Cial Nice-Étoile - Niveau 2 - Rue du Maréchal Joffre - 06000 Nice - Tél: 04 93 82 11 11

13 MICROMANIA VITROLLES - C.C.Cial Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles - Tél: 04 42 77 49 50

31 MICROMANIA ALBIGNAC - C.C.Cial Auchan Basso Cambo - 31... Albigna - Tél: 05 62 00 40 55

31 MICROMANIA TOULOUSE - C.C.Cial Carrefour Labège 2 - 31670 Labège - Tél: 05 61 39 09 09

34 MICROMANIA MONTPELLIER - C.C.Cial La Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél: 04 67 58 14 24

44 MICROMANIA NANTES - C.C.Cial Beaulieu - 44200 Nantes - Tél: 02 51 72 59 90

45 MICROMANIA ORLÉANS - C.C.Cial Place d'Arc - 45650 St-Jean-le-Blanc - Tél: 02 38 63 44 60

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - C.C.Cial Cora Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél: 03 26 86 52 56

59 MICROMANIA LILLE 3 SUISSES - C.C.Cial Les 3 Suisses - 59160 Lomme - Tél: 03 20 10 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE - C.C.Cial Euralille - Rue de Tournai - 59777 Lille - Tél: 03 20 55 22 77

59 MICROMANIA LILLE V2 - C.C.Cial Villeneuve 2 - 59650 Villeneuve-d'Ascq - Tél: 03 20 05 17 88

59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - C.C.Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél: 03 21 00 87 61

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - C.C.Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél: 03 21 28 45 21

67 MICROMANIA STRASBOURG - C.C.Cial Place des Halles - Niveau Haut - Face aux Arts Décoratifs - 67000 Strasbourg - Tél: 03 88 32 47 70

68 MICROMANIA MULHOUSE - C.C.Cial Ville Impériale - 68100 Mulhouse - Tél: 03 89 61 43 71

69 MICROMANIA ÉCULLY - C.C.Cial Grand Ouest - 69130 Écully - Tél: 04 72 33 15 47

69 MICROMANIA LYON LA PART-DIEU - C.C.Cial La Part-Dieu - Niveau 0 - 69003 Lyon - Tél: 04 78 62 26 26

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST - C.C.Cial Auchan - 69800 St-Priest - Tél: 04 72 37 41 55

74 MICROMANIA ANNECY - C.C.Cial Les Trois Vallées - 74600 Seynod - Tél: 04 50 69 91 91

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER - C.C.Cial Saint-Sever - 76100 St-Sever - Tél: 02 35 15 55 44

80 MICROMANIA AMIENS - C.C.Cial Auchan - Route de Rouen - 80000 Amiens - Tél: 03 22 97 79 79

97 MICROMANIA GRAND-VAR - C.C.Cial Grand Var - Route de La Valette-du-Var - Tél: 04 94 75 25 20

84 MICROMANIA AVIGNON - C.C.Cial Auchan - 84130 Le Pontet - Tél: 04 90 31 17 66

Micromania : partenaire du 1er Festival International du Jeu Vidéo
Parc du Futuroscope du 3 au 17 juillet 99

FUTUROSCOPE ON GAMES

Contre vents et marées

Blizzard & Sierra

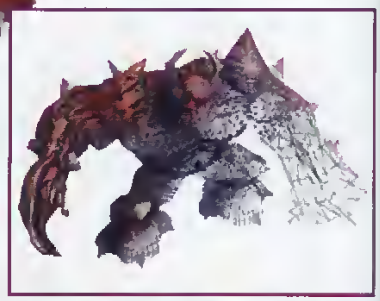
De rachats en restructurations, l'ex-entité Cendant Software a été reprise en main début 1999 par le groupe Havas (Nathan, Larousse, Dalloz, etc., mais aussi la Compagnie générale des eaux !). Ce fut à nouveau le grand chambardement, avec la fermeture de divers studios de développement et un regroupement stratégique sur les bureaux de Seattle, ce qui inquiétait un peu tout le monde sur le devenir de la gamme d'un des plus gros éditeurs de jeux au monde. Faisons le point sur quelques-uns des gros titres du catalogue Havas Interactive qui regroupe en fait Sierra On Line (Dynamix, Sierra Studios, FX, Home...), Blizzard et Knowledge Adventure.

Un reportage réalisé par Tommy François

Une exception qui fait la règle !

Diablo II

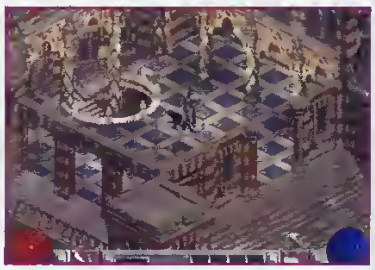
On dit toujours qu'une suite est moins bonne. Si cela est vrai dans la majorité des cas, Blizzard est peut-être devenu le George Lucas des jeux vidéo. Après Warcraft II, c'est au tour de Diablo II de s'annoncer comme l'un des plus gros titres de la fin d'année.

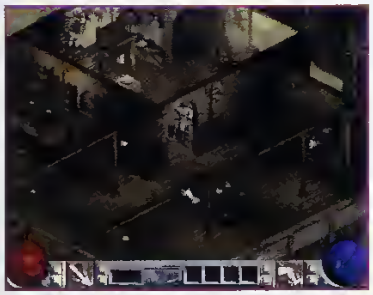


Considéré encore il y a quelques années comme une petite compagnie californienne chargée d'adaptations consoles, Psynapse est devenu aujourd'hui l'un des développeurs les plus prisés du marché. Après la sortie de leurs premières créations, Lost Vikings et Rock'n Roll Racing, Psynapse est devenu Blizzard Entertainment. Depuis ce jour, cette compagnie a largement contribué au succès de l'industrie du jeu vidéo avec quelques titres légendaires tels que Warcraft, Warcraft II, Starcraft et Diablo. Ils ont vendu des millions de *softs* et surtout, ils ont réussi à instaurer systématiquement sur les jeux une estampille « qualité », trop souvent absente chez la concurrence. C'est donc la bave aux lèvres que nous nous sommes rendus dans leurs studios de Irvine pour découvrir Diablo II. Cette première rencontre s'est révélée largement à la hauteur de nos espérances...

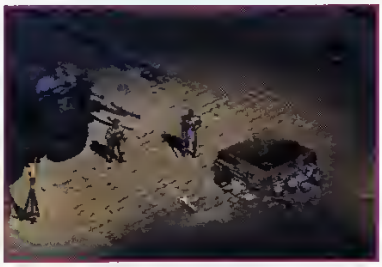
Diaboliquement vôtre

Vous l'avez compris, Diablo II est la suite de Diablo (sans blague !). Les concepteurs de Blizzard n'ont pas choisi le chemin facile de l'extension, emballée dans une boîte estampillée des chiffres 2 ou 3... J'en veux pour preuve le travail effectué par Bill Roper, le chef d'équipe de Diablo II. Pour commencer, Bill a passé des jours, voire des mois, à récupérer et étudier les commentaires sur Internet des amateurs de Diablo. Bill a bien précisé qu'il passe plus de temps sur les messages négatifs car ils apportent parfois plus (il ne faut pas avoir peur de la critique). Le serveur Battle.net de Blizzard lui a d'ailleurs énormément servi pour mener cette tâche à bout. Il a ensuite compilé ces informations avec la liste des vœux de l'équipe originelle de Diablo. En effet, à la fin de chaque projet, chaque membre participe à la création d'une « wish list » où tous les éléments qui n'ont pas eu le temps





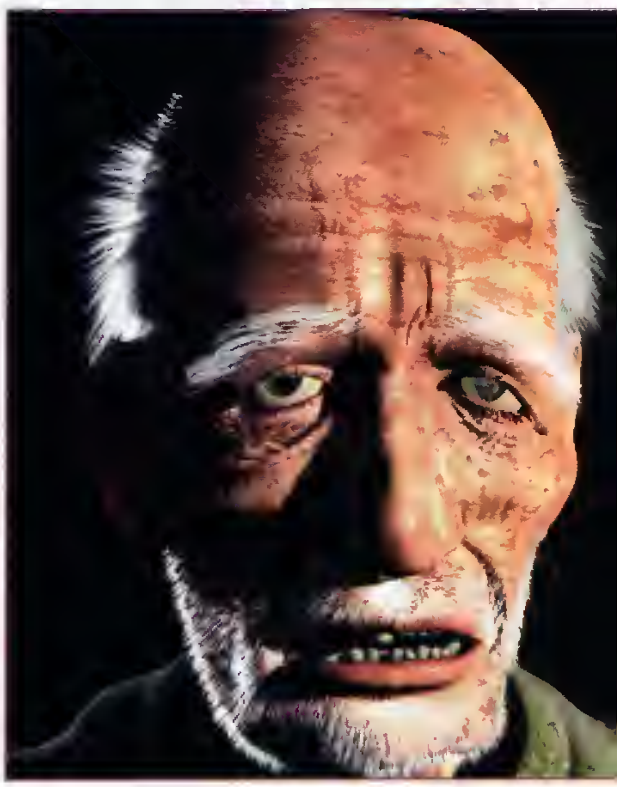
d'être programmés pour la sortie sont inscrits.
Bref, pour s'assurer un succès total, Bill Roper passera aussi beaucoup de temps, pendant les derniers mois de développement, sur le bêta-test. Prévu sur Battle.net, cette dernière phase peut énormément changer le jeu et, par conséquent, retarder sa sortie. C'est pourquoi Blizzard n'annonce jamais de date de sortie fixe. Ceci dit, on parle de l'automne prochain...
Un autre trait unique du label de qualité Blizzard réside dans le fonctionnement de la compagnie. La direction a mis une petite boîte noire à la disposition des employés. Ils peuvent y déposer des bulletins anonymes sur lesquels ils donnent leur avis sur le jeu. Ainsi, ils n'offusquent pas directement les autres membres de l'équipe.

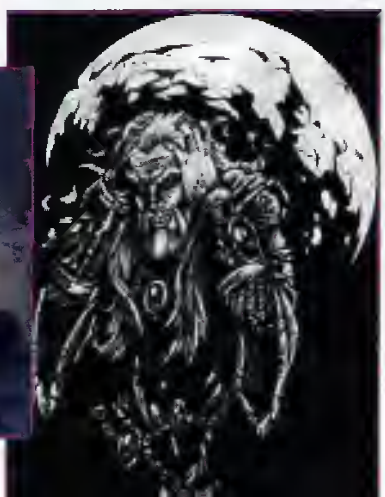


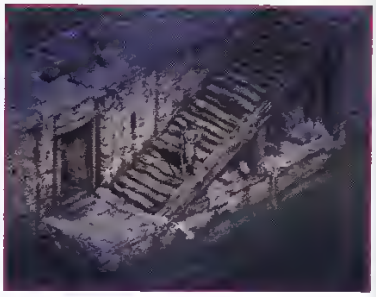
Une des premières améliorations de Diablo II réside dans son scénario. Même si Bill n'a pas été très loquace à ce sujet, nous avons appris que Diablo était de retour. Il a tout simplement pris possession du corps du héros qui l'avait vaincu. Dommage pour lui ! Diablo reprend donc son plan infâme : asservir l'humanité tout entière. Il compte aussi relâcher deux autres puissances maléfiques : Mephisto et Baal.

Cinq aventures en une

Si Bill Roper s'est gardé d'en révéler plus à ce sujet, c'est pour la bonne et simple raison que le mode Solo est très similaire à celui de Starcraft. Il jouit d'une variété immense et d'une créativité rafraîchissante. Votre quête a un sens, il ne s'agit plus uniquement d'amasser des trésors et de gagner des niveaux d'expérience comme c'était un peu le cas pour le premier. De plus, Blizzard a créé un département intitulé Blizzard Film Studios. Ce département est chargé de la production des séquences en images de synthèse. Comme celles de Starcraft, elles articulent les missions avec beaucoup de finesse. Il faut bien préciser que des milliers de *storyboards* ont été réalisés par l'équipe. La majorité de ces derniers viennent ▶



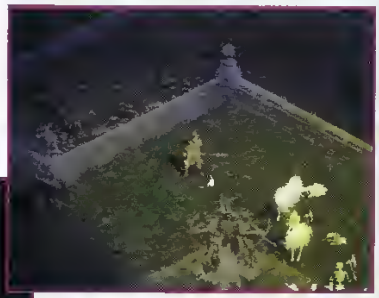


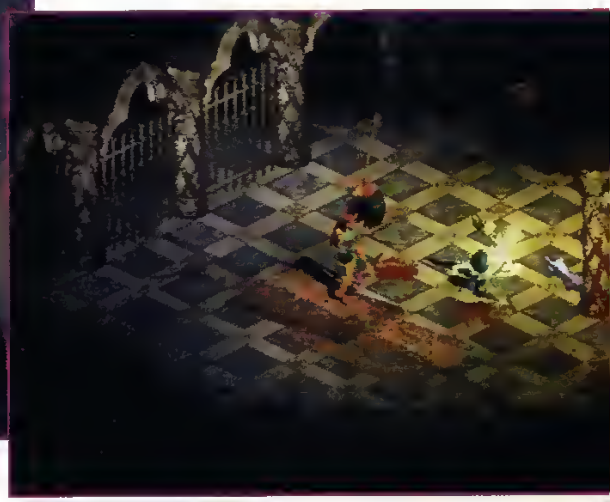


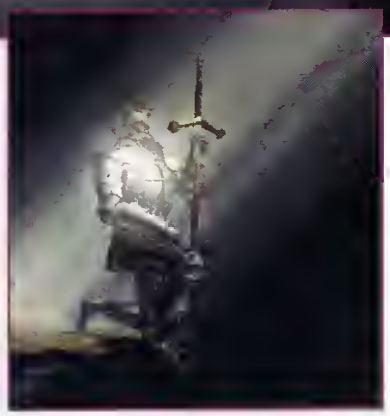
de Hollywood, ce qui donne une touche unique à ces cinématiques.
Pour continuer, Blizzard a véritablement diversifié Diablo II. Bill Roper tenait absolument à en faire un jeu auquel on peut rejouer sans arrêt. Cinq personnages sont maintenant disponibles pour vous aider à venir à bout de votre quête : une amazone, un paladin, un barbare, une sorcière et un nécromancien. Ils possèdent tous une brochette unique de sorts et d'aptitudes.
Pourtant, les concepteurs de Blizzard ont trouvé que cela ne suffisait pas. Dans les parties en réseau, ils ne voulaient pas qu'on sache à quoi s'attendre lorsqu'on tombe sur tel ou tel personnage. Afin de diversifier les classes, ils ont donné trois spécialisations à chacune d'entre elles. Par exemple, la sorcière a le choix entre trois domaines différents : le feu, la glace ou l'éclair. Vous l'avez compris, ces mots représentent le thème de ses pouvoirs. Il faudra utiliser ses points d'expérience à bon escient. Il est, par ailleurs, impossible d'avoir un personnage fort dans les trois branches en même temps. On ne gagne pas assez de points d'expérience pour y arriver. Pour ce qui est des trois types de nécromanciens différents, on a le choix entre création et contrôle, poison et os ou malédiction. La première option lui permet de créer des morts vivants ou des démons à partir d'éléments de son environnement. Pour appeler un démon de fer, il faut sacrifier un de ses objets. La puissance de la créature est ensuite déterminée par la valeur du don. Le nécromancien a aussi le pouvoir de faire exploser des cadavres au sol... Il est donc clair que la variété est de rigueur à ce niveau du jeu. Cet élément rentrera énormément en compte durant les parties Multijoueur. Il faudra donc avoir une équipe complète pour palier les défauts de ses camarades.

Graphismes dantesques !

Les niveaux seront plus diversifiés et plus intéressants. Pour commencer, vous n'évoluez plus majoritairement sous terre. Presque la moitié du jeu se déroule dans des espaces ouverts.







Pour égayer ces derniers, les artistes de Blizzard ont ajouté un nombre très important de petits détails, comme des poulets ou des vaches. Ces animations donnent vie aux quatre mondes de Diablo II. Les joueurs qui possèdent une carte 3D bénéficieront d'ailleurs de superbes petits plus. Les rivières sont animées, les décors regorgent de sources de lumière colorée et tous les sorts sont réalisés à l'aide de votre carte accélératrice. Même si Diablo II n'est pas un jeu en 3D, cette utilisation prudente donne une sensation presque tridimensionnelle à son univers. Un dernier détail au sujet des niveaux, la totalité de Diablo représente 75 % de la première partie de Diablo II. Malgré cette taille gargantuesque, les temps de chargement sont invisibles. Bravo ! En ce qui concerne les mécaniques du jeu, Diablo II a aussi un bon nombre d'améliorations. L'interface du jeu est plus pratique et vous permet d'explorer votre inventaire de façon plus intuitive. Ainsi, lorsque vous trouvez un objet, vous saurez avant de le ramasser combien de place il prend. On sait donc immédiatement ce dont il faut se débarrasser pour le garder. Une ceinture vient d'ailleurs s'ajouter à votre équipement pour que vous puissiez transporter plus de gadgets. Votre personnage change aussi de couleur et de texture en fonction de son armure, son casque et d'autres ustensiles de la sorte. Fini le temps des munitions illimités ! Arcs et autres arbalètes devront compter les flèches... Il en est de même pour la magie qui est représentée par une bulle de mana. Elle se remplit à nouveau au fil du temps.

Vous aurez aussi le loisir de diriger plusieurs personnages en simultané. Pour conclure, Diablo II s'annonce très prometteur. D'une part car il fourmille de nouveautés et de petits plus incroyables. D'autre part parce qu'il ne nécessite pas le rachat d'une nouvelle souris pour chaque partie. En effet, il suffit de laisser le bouton de la souris enfoncé pour effectuer un tir en rafale. Sans doute la meilleure innovation du jeu ! ■

Le Sang des damnés

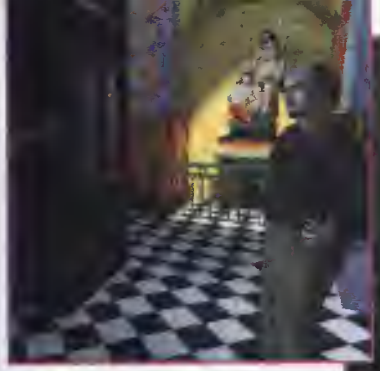
Gabriel Knight 3

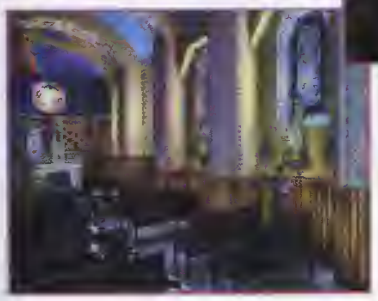
Gabriel Knight est de retour ! Jane Jensen, la créatrice de la saga, s'apprête à vous plonger dans une nouvelle aventure bourrée de suspense, de mystère et d'horreur. Inspiré de faits réels, ce nouveau titre vous plongera dans l'une des énigmes les plus controversées de ce siècle.

Le troisième volet des tribulations de Gabriel Knight est un jeu d'aventure qui trouve ses racines dans un mystère authentique. Je vous le donne en mille, c'est de chez nous qu'est venue l'inspiration de Jane Jensen, la scénariste du jeu. En effet, l'histoire se déroule dans le Sud de la France, au sein du petit village de Rennes-le-Château. Des générations d'historiens, d'archéologues, de chercheurs et de chasseurs de trésors ont essayé de révéler les vérités qui s'y cachent. Plusieurs théories ont vu le jour mais cette fois-ci, c'est la conceptrice de Sierra Studios qui nous donne son interprétation des faits par le biais d'un jeu vidéo. Bref, ce sera enfin l'occasion pour les amateurs de la série d'explorer le mystère qui plane autour de l'abbé Saunières. Comme vous pouvez l'imaginer, Gabriel, le héros du jeu, ne va pas mettre longtemps à découvrir que ce petit havre de paix n'est pas si paisible qu'il n'y paraît au premier abord. Avec un peu de persistance, ce touriste américain (doublé dans la V.O. par Tim Curry) tombera même sur des informations troublantes au sujet de ses ancêtres. Bref, cette intrigue s'annonce aussi mystérieuse et inquiétante que les précédentes D'après Jane Jensen, le troisième épisode de Gabriel Knight sera aussi difficile à résoudre que le premier volet de la série. Avis aux amateurs...

Une 3D pour la III !

Lorsque Gabriel Knight 2 : The Beast Within est sorti, le jeu se déroulait entièrement en FMV (*Full Motion Video*). D'après Jane Jensen, cela permettait de créer une ambiance particulière et d'immerger le joueur dans son univers. Et pourtant avec ce nouvel épisode, Sierra Studios s'attaque au monde de la 3D. Pour l'occasion, les programmeurs ont développé le





« G-Engine Technology », un moteur destiné à l'exploration. En plus du traditionnel mode *Point & Click* (pointer et cliquer à l'aide de la souris) pour effectuer vos actions, les concepteurs de Gabriel Knight 3 ont mis au point une caméra unique. Elle vous permet de planer à travers les différentes pièces du jeu, et donc d'examiner scrupuleusement les niveaux. Cette option vous donne aussi la possibilité d'étudier les décors sous tous les angles possibles et imaginables. C'est pour cette raison que les artistes ont passé de longs mois à travailler les textures du jeu qui sont d'ailleurs très détaillées.

48 heures pour survivre

En ce qui concerne le jeu, il se passe sur une période de 48 heures. Treize fuseaux horaires différents sont prévus. Vous y incarnez Gabriel ou Grace. Le premier s'attarde plutôt sur les énigmes propres au jeu. Quant à Grace, elle passe tout son temps à travailler sur le mystère de Rennes-le-Château. Les deux personnages communiquent constamment à l'aide d'un ordinateur portable. Ils constituent une base de données d'indices avec des photos, des enregistrements, des scans de documents, etc. Le micro sert surtout à Grace, qui devra découvrir l'emplacement d'une crypte secrète grâce à l'énigme du « Serpent rouge » (elle existe vraiment). La résolution de cette dernière est vraiment intelligente. Il est question d'interprétation ésotérique, de géométrie et d'une carte de la région. À côté de ces énigmes un brin compliquées, d'autres plus « légères » viendront égayer le jeu. Gabriel doit, par exemple, se déguiser avec du sirop, des poils de chat, un stylo et d'autres objets aussi hétéroclites pour se faire passer pour un autre.

Gabriel Knight 3 fourmille de plein d'autres petites surprises. Les concepteurs ont inclus un petit musée dans le jeu, à la fois instructif et très utile. Les visages des personnages sont animés de façon très réaliste. Des séquences d'arcade spéciales ont été incluses. Et enfin, plusieurs sites de Rennes-le-Château sont modélisés au pixel près. Prévu pour cet été, Gabriel Knight 3 fera la joie de tous les joueurs, chasseurs de trésors amateurs, néophytes ou professionnels. ■

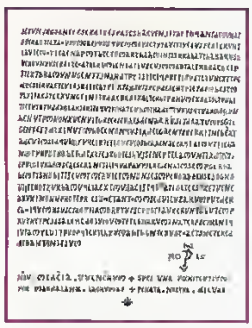
Arnaque ou secret séculaire ?

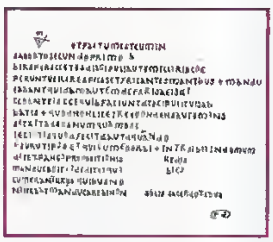
Le secret de Gabriel Knight 3

Il existe en France diverses légendes qui font état de trésors cachés. On entend régulièrement parler des Templiers, des Rose-Croix, du trésor des Cathares... Mais les stars incontestées dans le domaine restent un petit village du Languedoc, Rennes-le-Château, et son curé l'Abbé Béranger Saunières !

Rennes Le Château. Petit village de l'Aude, pas très loin de Limoux, encore totalement inconnu voici une trentaine d'années. À la suite d'une publication révélant la vie mystérieuse du curé de la paroisse à la fin du XIXe siècle (*L'or de Rennes-le-Château ou la vie insolite de Béranger Saunières*, de Gérard de Sède. Éditions Julliard, 1967), une véritable fièvre s'est emparé des historiens, écrivains et des chercheurs de trésors plus ou moins sérieux, pour aboutir finalement à une profusion d'ouvrages et d'explications qui semblent de plus en plus fantaisistes. Ce qui est pour beaucoup une simple opération de *marketing* touristique, est devenu pour d'autres le point de départ pour diverses théories, dont une en particulier qui remettrait en cause les croyances religieuses des chrétiens. Toujours autant passionné d'histoire et plus spécialement de religion (normal avec un père théologiste), Jane Jensen a donc jeté son dévolu sur ce mystère pour élaborer le scénario de Gabriel Knight 3. Elle est venue à Rennes-le-Château en 97 pour mieux s'imprégner de l'ambiance locale et surtout pour prendre de nombreux clichés, indispensables pour modéliser quelques-uns des lieux typiques du village. Vous y retrouverez ainsi l'église, mais aussi le musée..., plus quelques inventions qui ont été nécessaires pour les besoins du jeu (une gare, un hôtel...). En tout cas, on peut compter sur Jane Jensen pour nous concocter sa propre version des faits, avec un zeste de fantastique qui devrait en surprendre quelques-uns.

Parmi les constructions de l abbe, la tour Magdalena , Madeleine quoi !



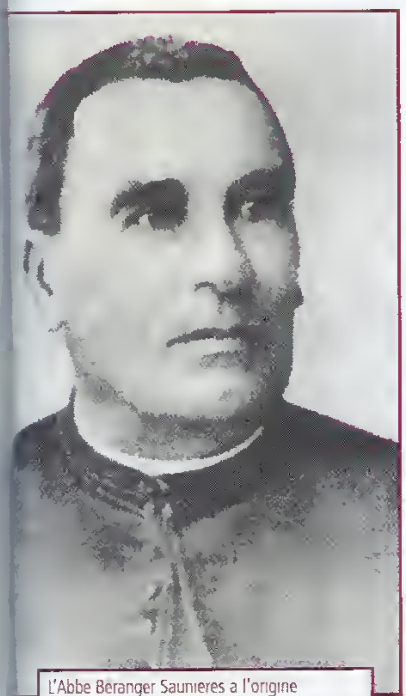


Les parchemins

Selon la légende, l'abbé aurait trouvé trois parchemins codés dans un des piliers de l'église, au cours de travaux de rénovation, deux copies seulement ayant «survécu». Autant vous dire que les passionnés de cryptage se sont lancés dessus depuis des années, tombant sur des résultats complètement différents et bien sûr, tous exacts à 200 %. Déjà qu'on est même pas sûr que ces parchemins existent... En tout cas, attendez-vous dans le jeu à quelques énigmes qui vont enfin vous secouer un peu les méninges !

Le village aux 1001 théories

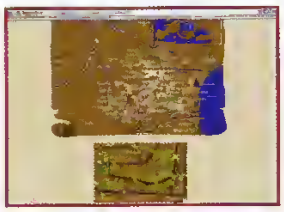
On y retrouvera en fait une sombre histoire de descendance maudite, reprenant en partie la théorie la plus en vogue depuis quelques années à propos du trésor de l'Abbé Saunières. Selon cette dernière, plus particulièrement supporté par les écrivains Michael Baigent, Richard Leight et Henry Lincoln, notre bon ecclésiastique n'aurait pas découvert un trésor mais plutôt des documents historiquement explosifs.



L'Abbe Béranger Saunieres a l'origine du mystere de Rennes-le-Château.

Pour en savoir plus

Il existe des dizaines d'ouvrages sur le sujet, les plus sérieux n'étant pas les plus faciles à trouver. Voici une petite sélection.



Gérard de Sède : «L'or de Rennes-le-Château ou la vie insolite de Béranger Saunières, curé de Rennes-le-Château», «Le secret des trois curés, Rennes-le-Château, Rennes-les-Bains, Constanssa», «Rennes-le-Château, le dossier, les impostures, les phantasmes, les hypothèses»

Michael Baigent, Richard Leight et Henry Lincoln : «L'Énigme sacrée» et «Le Message»

Henry Lincolu : «Le Temple retrouvé» ou «La clé du mystère de Rennes-le-Château»

Jean Markale : «Rennes-le-Château et l'énigme de l'or maudit»

Internet est un lieu idéal pour découvrir les vérités aux mille visages :

http ://www.cathares.org/rennes-le-chateau : le site de référence, très sérieux et le plus complet. Exceptionnel !

http ://www.cathares.org/: pour en savoir plus sur cette époque

http ://www.newesrape.fr/heresis : site historique sur les Cathares

http ://www.chhouse.fr/rennes-le-chateau/webring/list.htm : Anneau Rennes-le-Château

http ://www.softideal.com/tresor : un peu plus «enthousiaste»

http ://www.tresors.com : si vous voulez devenir chercheur de trésors, voici le site ultime.

Il y serait en effet question d'une descendance directe du Christ, avec une interprétation originale de la symbolique du Graal. Ce dernier ne serait pas la « coupe » où fut recueilli le sang du Christ, mais bien le ventre de Marie-Madeleine, enceinte et exilée dans le sud de la France, « contenant » donc de fait le sang du Christ. Du coup, l'Église aurait acheté le silence de l'abbé, ce qui expliquerait sa soudaine richesse ! J'espère ne pas avoir pris trop de risques vis-à-vis de Familles de France en publiant cette hypothèse..., mais elle permet d'expliquer pas mal de choses, notamment par recoupement avec divers autres mystères (Templiers, Prieuré de Sion, les Rose-Croix...). Parmi les délires des uns et des autres, il est bien difficile de savoir en fait ce qui est faits réels, élucubrations ou interprétations subjectives. Nous avons même envoyé sur place depuis trois ans un enquêteur, qui semble avoir attrapé ce virus régional, en plus d'une certaine accoutumance au pastis. Sans aller jusqu'à dynamiter le puits du village comme l'on fait certains chercheurs de trésors sans scrupules, nous vous conseillons vivement de vous préparer pour cet événement majeur que pourrait bien être Gabriel Knight 3, qui essaiera de réussir là où King Quest 8 a lamentablement échoué : transmuter le jeu d'aventure classique en 3D ! ■

Asmodée dans l'église de RLC ? Bizarre !

Jane Jensen se passionne ici pour les liens du sang sous toutes leurs formes !

L'E3 avant l'E3

Jeux tous azimuts

La gamme Havas est des plus larges, avec de la 3D stratégie temps réel (Homeworld), de la science-fiction (Babylon 5)... Une petite visite dans les bureaux de Seattle nous a permis de découvrir quelques autres pointures avec, pour commencer, Pharaoh, le successeur de la saga des Cæsar.

Dans Pharaoh, développé par Impressions Software, vous devrez construire une cité parfaite dans l'Égypte ancienne. Pharaoh s'étale sur une dynastie tout entière. Ainsi, chaque niveau représente la durée d'une vie d'un être humain. Les monuments que vous devez construire pendant chaque période seront ainsi vos tombeaux. Grâce à ce système, vous aurez l'occasion de travailler sur le Sphinx, le temple de Luxor ou les Grandes Pyramides en respectant la chronologie historique. Des catastrophes naturelles (inondations dues au Nil, etc.) vous mettent des bâtons dans les roues. Cinq niveaux de difficulté ont aussi été mis à votre disposition suite à quelques plaintes reçues après la sortie de Cæsar III. Prévu pour cette automne, Pharaoh présente aussi de superbes cinématiques inspirées des grands films de Hollywood. Impressionnant !

Team Fortress 2

Comme vous le savez sans doute, Valve Software vient de sortir Team Fortress Classic. Ce supplément Half-Life est destiné aux joueurs qui aiment le réseau. Sa deuxième fonction est de faire un peu de promotion pour Team Fortress 2, qui sortira cet automne. Gabe Newell et son équipe de génie espèrent bien vous montrer qu'il est aussi possible d'innover avec le Multijoueur. Ils ont donc créé un jeu où le travail d'équipe est nécessaire pour remporter la victoire. Vous devez en effet jouer différents types de personnages pour constituer une équipe. Vous pouvez incarner un soldat, un scout, un espion, un ingénieur, un artificier, un tireur d'élite, un médecin, un spécialiste en armes lourdes ou un expert en lance-flammes suivant les missions. Cela leur a permis de recréer des confrontations historiques, comme les débarquements de la Seconde Guerre mondiale. Nous vous tiendrons au courant dès que nous aurons plus d'infos.

Saitek
R4 Racing Wheel* Force Feedback
Levier de vitesse à réponse rapide
2 boutons programmables
Pédalier ergonomique et stable
Réglage des pédales
Powered by Microsoft® Force Feedback Technology
Digital
C'est aussi...
X36
Le X36 combine un throttle et un joystick pour donner une autre dimension à vos jeux de simulation aérienne, de combat et d'aventure.
Cyborg 3D Digital Stick*
Joystick ambidextre à technologie digitale stable, tant entièrement à la taille de votre main.
PC Dash*
Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.
X6-33m
Pad 8 boutons digital / analogique + throttle pour PC.
Distribués par FNAC, VIRGIN et TOYS 'R' US
transecom une société du groupe Saitek
Renseignements au : 1 39 88 96 30, E-mail : transecom@club-internet.fr ou http://www.saitek.com
Brochure sur demande à TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE
Nom, prénom
Adresse
C.P.
Ville
Date de naissance / /
Configuration matériel

La rédac' en folie

Carnet2bord

Si les expériences capillaires de Luc n'intéressent personne, on ne peut pas en dire autant de la vie sexuelle de Seb. Révélations ?

22 mars 1999
Luc arrive à la rédac' en blonde platine. Coloration faite maison, avec des mèches verdâtres et rousses, le résultat est… surprenant. Cedric s'écroule de rire sous son bureau tandis que Seb pense que c'est l'occasion de conclure…

23 mars 1999
En référence au film culte *Le Bon, la Brute et le Truand*, Cedric surnomme Luc « Blondin ». Luc s'offusque en disant que de toute manière, il tire plus vite que lui. « *Oui, mais sûrement moins souvent* … » rétorque Cedric.

24 mars 1999
Rémy est content : il a trouvé la biographie du premier empereur turco-mongol, édition 1825, annotée par Robert Clermont lui-même. Il propose *Illico* un test de 8 pages à Olivier. Qui réplique en lui confiant la soluce de Everquest avec un sourire sadique.

26 mars 1999
Julio reçoit le reportage mensuel de Tommy (notre correspondant aux États-Unis) : après s'être armé de sa grille de décodage et de trois tubes d'aspirine, il met la journée à décrypter l'introduction. Pour la suite, il verra la semaine prochaine.

28 mars 1999
Alors que Seb est pendu au téléphone, Luc en profite pour exploser son perso à Half-Life et glousser de joie. Devant la mine désabusée de Seb, il se rétracte : « C'est un coup pour rien, on la refait ? » La voix de Cedric s'élève alors : « C'est ce que tu dis à toutes tes copines ? »

30 mars 1999
C'est un grand jour pour Sophie : elle a fait cinq victimes à Half-Life, cachée derrière une caisse (N de Sophie : C'est fou ce qu'on peut raconter sous le coup de la honte !)

1er avril 1999
Stupefaction générale : Olivier annonce son désir d'arrêter Everquest. Bonne idée, surtout un 1er avril.

2 avril 1999
Seb et Johnny devisent. Seb : « *De toute façon tu connais rien aux jeux* » Johnny : « *T'étais pas né que je jouais déjà.* » Seb : « *Ouais mais de toute façon tu connais rien aux jeux.* » Johnny : « *Ouais mais t'étais pas né que je jouais déjà.* » Heureusement, ils ne tiennent jamais plus de trois heures comme ça.

3 avril 1999
Luc part en voyage de presse en Allemagne en compagnie de journalistes de *PC Jeux* et *Joystick* avec qui il se bourre de quiches et de bières. « *La culture, il n'y a que ça de vrai* », déclare-t-il à son retour.
Pour une fois, Cedric est d'accord.

4 avril 1999
Cedric part en voyage de presse à Londres. Après présentation du jeu Shadowman, il se retrouve livré à lui-même en pleine ville. Il mettra une semaine pour regagner Paris : incapable de se faire comprendre dans la langue de Shakespeare, il est heureusement très doué au Pictionnary.

6 avril 1999
Pour fêter Pâques, Olivier suspend tous les rédacteurs de *Gen4* à l'immeuble avant de tirer vigoureusement sur la corde en hurlant « ding dong ». À la question « Mais Olivier, que fais-tu ? », l'intéressé répond : « Ben, je sonne les cloches… »

7 avril 1999
Une ombre recouvre brusquement la rédaction. C'est rien, c'est Kheridine qui arrive. Finalement, il est vraiment grand, Kheridine…

8 avril 1999
Seb découvre Midtown Madness. « *Whaaa p'tain, y m'fait kiffer grave ce euj* », hurle-t-il en écrasant les pieds de tout le monde. La rédac' organise immédiatement une charge de C.R.S. contre l'excité.

9 avril 1999
Seb parle toute la journée avant d'être envoyé au chenil.

TOP JEUX DE RÔLE

N°118	Baldur's Gate	Interplay	★★★★★
N°108	Fallout	Interplay	★★★★★
N°103	Lands of Lore 2	Westwood	★★★★★
N°95	Diablo	Blizzard	★★★★★

TOP SIMULATION

N°122	Official F1 Racing	Eidos	★★★★★
N°117	European Air War	Microprose	★★★★★
N°116	Total Air War	DID	★★★★★
N°116	Monaco Grand Prix	Ubi Soft	★★★★★

TOP ACTION

N°122	Aliens vs Predator	Electronic Arts	★★★★★
N°87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★★★
N°117	Sin	Activision	★★★★★
N°117	Half-Life	Cendant	★★★★★

TOP SPORT

N°118	NBA Live 99	E.A. Sports	★★★★★
N°117	Fifa 99	E.A. Sports	★★★★★
N°116	NHL 99	E.A. Sports	★★★★★
N°112	Football Manager 98	Sierra	★★★★★

TOP STRATÉGIE

N°103	Total Annihilation	GT Interactive	★★★★★★
N°94	Alerte Rouge	Westwood	★★★★★★
N°112	Commandos	Eidos	★★★★★
N°110	Starcraft	Blizzard	★★★★★

TOP AVENTURE

N°93	Spycraft	Activision	★★★★★★
N°118	Dark Project	Eidos	★★★★★★
N°116	Sanitarium	ASC Games	★★★★★
N°114	The X-Files	Fox Interactive	★★★★★

TOP DU MOIS		RÉMY	CEDRIC	OLIVIER	SÉBASTIEN	LUC	DIDIER	RÉDAC GEN4	PAGE
ALIENS VS PREDATOR	HIT	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	P. 140
OFFICIAL F1 RACING	HIT	-	-	-	-	-	-	★★★★★	P. 152
WORLD WAR II FIGHTERS	HIT	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P. 168
BALDUR'S GATE : ADD ON	HIT	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	★★★★	P. 178
L'ENTRAINEUR 3	HIT	-	★★★★	-	-	-	-	★★★★	P. 176
LANDS OF LORE 3	HIT	★★★★	★★★	-	★★★	-	★★★★	★★★★	P. 162
COMMANDOS : ADD ON	HIT	★★★	★★★★	★★★★	★★★	-	-	★★★★	P. 172
TOCA 2	HIT	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	P. 158
STARSIEGE		-	★★★★	★★★	-	★★★	-	★★★	P. 182
ARMY MEN 2		★★★	★★★	★★★	★★★	-	-	★★★	P. 188
ROLLERCOASTER TYCOON		★★★	★★★	★★★★	★★★	-	-	★★★	P. 172
U.E.F.A. CHAMPIONS LEAGUE		-	★★★	-	-	-	-	★★★	P. 186
UPRISING 2		-	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	P. 200
MACHINES		★★★	★★	-	-	★★	★★★★	★★★	P. 192
REDLINE		★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	P. 208
HELLCOPTER		-	★★	-	★	-	-	★★	P. 212
PUMA STREET SOCCER		-	★★	-	-	-	-	★★	P. 214
ABSOLUTE FOOTBALL		-	★	-	-	-	-	★	P. 216

Bombe Burk ★ Pfff ★★ Bof ★★★ Mouais ★★★★ Ouais ★★★★★ Yeah ★★★★★★ Râh Lovely !!!

Délicieux MAI

Ce mois-ci, nos éminents rédacteurs ont vraisemblablement pris au mot le proverbe saisonnier « En mai, fais ce qu'il te plaît ». Mais était-ce vraiment une bonne idée ?

OLIVIER

Si l'on en juge par le comportement de Olivier, on est au mois de mai depuis environ huit mois. Comment expliquer autrement son inquiétante monomanie pour un jeu étrange venu d'ailleurs (Everquest) ? Comment expliquer ce cordon qui lui sort du crâne au niveau du front et cette étrange impression de cliquer quand on lui serre la main ? Et puis d'ailleurs, cette mauvaise grippe n'était en réalité qu'un petit virus que notre ingénieur réseau a éradiqué sans mal.

SÉBASTIEN

Pour Sébastien, mai coïncide avec une fulgurante montée d'hormones. Malheureusement pour ses camarades, il a fermement décidé de trouver l'âme sœur à la rédaction. Après avoir ouvertement fait des avances à une Sophie étonnée, s'être fait passer pour une fille auprès de Luc et d'un poney auprès de Cedric, il a finalement décidé de porter la robe (de bure). Lorsque sa testostérone le travaille trop, on l'entend glapir en s'éclatant sur la bêta de Midtown Madness.

FRED

Notre cher pigiste est déjà quelqu'un d'affable : chaque fois qu'il arrive à la rédaction, il serre la main à tout le monde (même à Johnny et Régis, c'est dire !), demande des nouvelles et s'enquiert de la santé de chacun. En mai, c'est pire : il vérifie que Seb, Julio, Luc et Cedric sont confortablement installés, que leurs PC tournent bien et qu'ils ne manquent de rien. Une fois certain que tout le monde va bien, il retourne jouer à TOCA 2.

DIDIER

Pour la femme de Didier, le mois de mai est une tragédie. Car ce qui lui plaît à notre chef de l'information-reporter sans frontières, c'est faire des enfants. Plein. Tout le temps. Dans neuf mois, il pourrait donc y avoir une inquiétante explosion démographique près de Carcassonne, consécutive à un mois de mai trop ensoleillé. Mais à trop vouloir en faire, Didier aura-t-il encore le temps de jouer à Lands of Lore 3 et de s'extasier sur ses graphismes moches mais ça va ?

LUC

En mai, les passions de Luc sont exacerbées : il entre dans la rédaction à moto et n'en descend même pas pour travailler, il parle jeu de rôle toute la journée, vante les mérites du féodalisme et de la vie au Moyen Âge, et lit ses bouquins à haute voix. En clair : c'est un enfer et tout le monde prie pour que le mois de mai se termine vite. La rédac' bénéficie heureusement de quelques instants de répit lorsqu'il joue à la bêta de Midtown Madness et à Aliens vs Predator.

CEDRIC

En mai, Cedric fait ce qu'il lui plaît, exactement comme le reste de l'année. C'est-à-dire qu'il discute foot avec d'autres rédactions dans un vocabulaire, euh ..., particulier, qu'il dévore d'énormes poulets rôtis devant son PC et qu'il le frappe à coups de saucisson lorsqu'il plante. Le reste du temps, il vanne Seb, et bave sur son moniteur en jouant à Aliens vs Predator. À part ça, c'est un garçon charmant, plein de joie de vivre mais pas toujours facile à comprendre.

LE TOP

Chaque mois le meilleur

1 TOCA 2 Touring Car

L'avis de Gen4 : Toca 2 vous propose de prendre le volant d'une voiture de série - Audi A4, Renault Laguna, etc. -et de vous lancer dans le championnat anglais de Touring Car. L'excellente cinématique du jeu vous fera connaître les sensations des champions du volant d'outre-Manche. Quelques petits plus, dont un magnétoscope pour visionner vous prouesses ou encore une petite base de données sur l'ensemble des circuits de la compétition, vous permettront de plonger dans une folie toute britannique ; le volant est à droite ! Malgre un niveau de difficulte plutôt élevé, Toca 2 saura vous procurer d'incroyables moment de conduite.

★★★★★

Éditeur : CODEMASTERS
Genre : SIMULATION AUTOMOBILE

2 OFFICIAL FORMULA ONE RACING

L'avis de Gen4 : L'ensemble de la saison de F1 1998 à bout de bras, voila ce que vous propose Official Formula One Racing. Choisissez votre voiture et revivez l'un des seize grands prix de la saison au volant de votre bolide. Sans revendiquer un réalisme excessif, le jeu possède de nombreux atouts - la configuration minimale n'est pas très élevée, le mode replay est excellent et on peut jouer en multijoueur. Il devrait ravir ceux qui souhaitent découvrir les sensations de vitesse de la F1 sans pour autant devoir régler sa machine pendant des heures avant d'obtenir un résultat plus que douteux.

★★★★★

Éditeur : EIDOS
Genre : SIMULATION DE COURSE
SORTIE PRÉVUE LE 7 MAI

3 COMMANDOS «Le sens du devoir»

L'avis de Gen4 : Scénario intermédiaire entre deux versions du jeu Commando, Le sens du devoir relève du même principe que son prédécesseur. Vous prenez le commandement d'un groupe d'hommes, un commando, afin de réaliser de périlleuses missions. Cette fois ci, deux niveaux de difficultés ont été rajoutés : facile et difficile. Dans huit longues missions qui conduiront de la Grèce à la Hollande en passant par la Prusse, vous combattrez une kyrielle d'ennemis tous plus redoutables les uns que les autres. Les décors sont magnifiques et l'intelligence artificielle des personnages a été grandement améliorée. Une véritable réussite !

★★★★

Éditeur : EIDOS
Genre : STRATEGIE EN TEMPS REEL

4 BALDUR'S GATE : LA LEGENDE DE L'ÎLE PERDUE

L'avis de Gen4 : Baldur's gate Add-on est une extension au phénoménol jeu du même nom. Tout ce qui a fait le succès du premier opus est au rendez-vous : graphismes à couper le souffle, durée de vie extraordinaire, sentiment de liberté inégalé, pour ne citer que ces quelques exemples. Le grand plus tient ici en une phrase : vous pouvez désarmais faire progresser vos personnages jusqu'au dixième niveau... C'est donc tout un programme qui s'offre à vous. D'autant plus que vous découvrirez de nouveaux territoires dans le cadre de vos pérégrinations. Si vous avez aimé Baldur's gate, vous succomberez aux charmes de son extension.

★★★★

Éditeur : INTERPLAY
Genre : HEROÏC FANTASY/JEU DE RÔLE
SORTIE PRÉVUE LE 7 MAI

5 ROLLER COASTER TYCOON

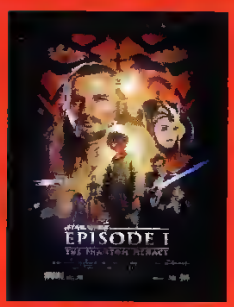
L'avis de Gen4 : Gérer un parc d'attractions, ce n'est pas une mince affaire ! Bien sûr, vous devez établir les tarifs pour être rentables et rembourser vos créanciers. Mais vous devez aussi embaucher le personnel, investir dans la recherche, développer des plans de communication tout en vous assurant constamment de la satisfaction des visiteurs... Mais quel plaisir de construire ses propres monèges et d'animer son parc pour voir les badauds s'y amuser et dépenser sans compter !

★★★

Éditeur : HASBRO INTERACTIVE
Genre : STRATEGIE

★★★ BON ★★★★ TRÈS BON ★★★★★ EXCELLEN

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS



MAI 99

des jeux disponibles sur PC CD-Rom

GEN4 ERATION
LE MEILLEUR DES JEUX PC

LES AFFAIRES DU MOIS

49 F L'unité

99 F L'unité

LA VIE AUCHAN

Editeur Electronic Arts **Format** CD-ROM **Genre** [illegible] **Prix** env. 400 F **Sortie** fin avril **Config. mini** [illegible] **Win95** **Config. recom.** P266, 32 Mo de RAM, [illegible]

Version testée : bêta 78b 25/3/99
Problèmes rencontrés : pas de grappin pour le Predator

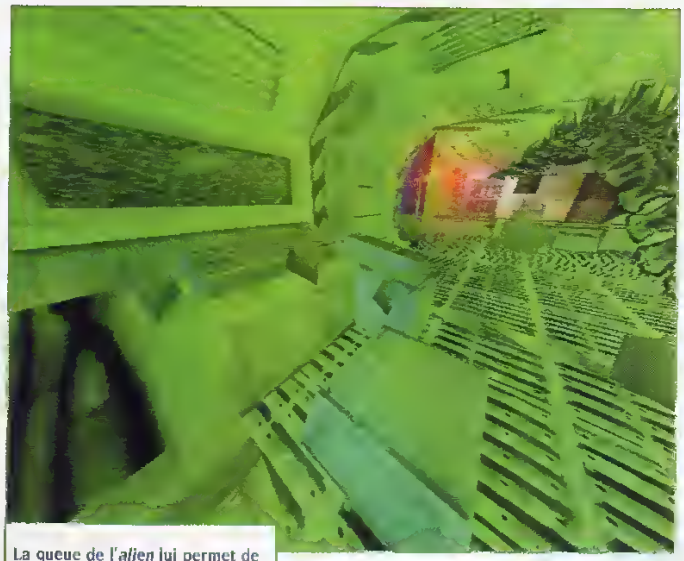
Aliens versus Predator

Petits, petits, petits...

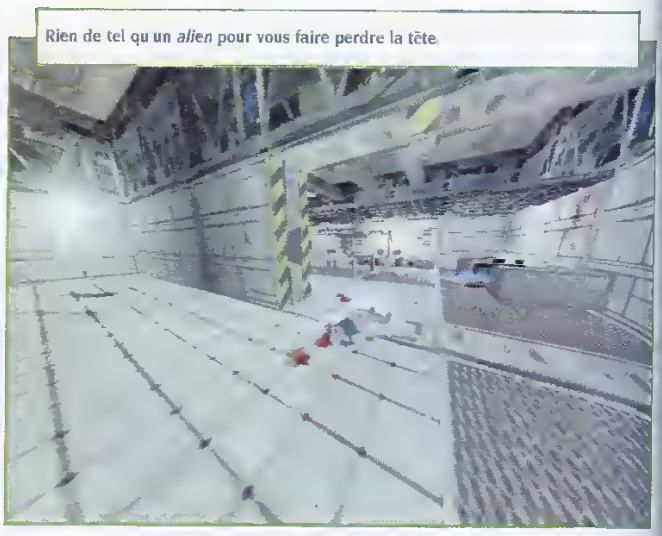
Half-Life s'est tranquillement installé sur l'Olympe des quake-like et attend, serein, qu'on tente de l'y détrôner. Si ce dernier reste une référence indéniable, cette éradication massive de marines et d'E.T. risque de voir cette sérénité contrariée par Aliens vs Predator.

L'espace, c'est un peu comme nos bureaux, à *Génération 4*. Une fois coincé là-dedans, personne ne vous entend crier. Et pourtant, Dieu sait si on crie. On crie devant des jeux ratés, on crie (plus rarement) devant des merveilles de jeux vidéo, on crie (surtout) après Seb qui a encore imprimé 493 pages blanches ou qui en est à son treizième coup de téléphone à se faire passer pour Mélissa, admiratrice de tous les membres de la rédaction, bref, on passe notre temps à crier Mais comme les choses ne changent jamais, on en vient à douter que quelqu'un nous entende.

Et là, nous seulement nous allons crier, mais vous aussi. Et c'est Electronic Arts qui va vous faire pousser des râles de frayeur, des cris d'angoisse, voire même vous faire pleurer tant vous aurez la trouille au ventre. Tout cela en un seul titre, c'est balèze. Le titre, c'est Aliens versus Predator. Et *versus*, pour les latinophobes, signifie *contre*. Coller des *aliens* qui se battent contre des Predator, voilà une idée qu'elle est bonne. Foutre des *marines* au milieu, pris entre deux feux, voilà une idée ▶



La queue de l'*alien* lui permet de détruire meubles et grilles.



Rien de tel qu'un *alien* pour vous faire perdre la tête.

Voir un humain d'aussi près signifie généralement que vous allez le bouffer d'ici peu.

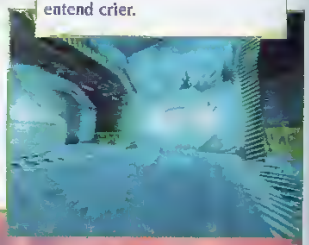
▶ qu'elle est encore meilleure. Autant dire que ce Aliens vs Predator s'annonce comme une bonne partie de plaisir, un grand gueuleton ludique dans lequel on ne sait pas trop qui servira de dîner et qui bâfrera l'autre. Si vous avez vu les films (*Alien* 1 à 4 et *Predator* 1 et 2), vous comprendrez de quoi je veux parler.

Sueurs froides

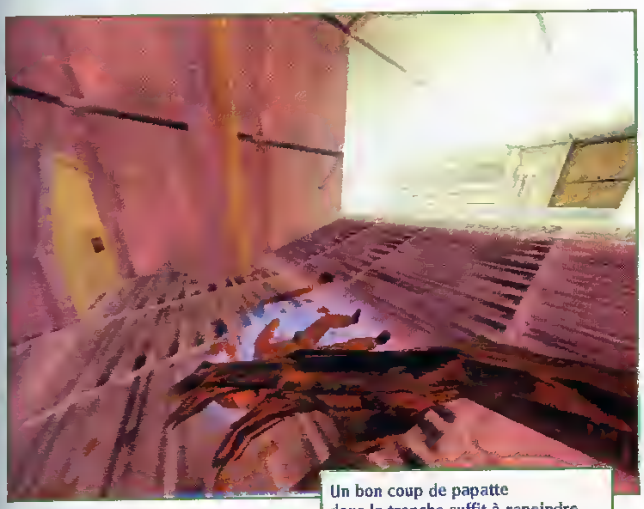
En effet, ce jeu n'est pas un simple *quake-like* de plus, prêt à se casser les dents sur Half-Life, roi parmi les rois. L'ambiance angoissante que l'on peut trouver dans les films ou encore les sueurs froides que l'on aperçoit sur les acteurs sont autant de bonnes choses que vous allez retrouver dans le jeu et que vous allez vivre dans votre chambre. Vous êtes prêt ? Z'êtes sûr ? Bon, alors il va vous falloir une certaine ambiance pour lire ce test et mater les captures d'écran. Tout d'abord, il vous faut une lampe torche. Si possible, le genre lampe de poche pourave dont la pile est presque morte et qui diffuse une lumière vacillante, orangée, signe indéniable de mort prochaine. Éteignez la lumière ou, si vous êtes en plein jour, baissez les stores (ou fermez les volets, les rideaux, bref, tout ce qui vous passe sous la main). Allumez votre chaîne hi-fi et enfournez dans le lecteur CD une bonne petite bande originale de film. Je vous conseille un *The Thing* ou même un *Terminator 2*, voire si vous n'avez rien de tout cela, un truc bien stressant qui vous domera des sueurs froides, du genre Chantal Goya ou *Skappelation d'origine contrôlée*

Le canon d'épaule et sa redoutable efficacité. Le marine explose dans tous les sens. C'est beau, c'est *fun*.

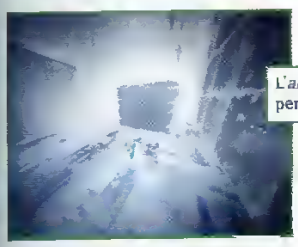
Évitez ce genre de porte ou vous risquez d'aller valser dans l'espace, là où personne ne vous entend crier.



L'*alien* a la possibilité de grimper sur les murs et sur les toits. Idéal pour tendre des pièges.



Un bon coup de papatte dans la tronche suffit à repeindre les murs. Y a bon !



L'*alien* peut se mettre en vue spéciale, qui permet de mieux apercevoir les êtres vivants.

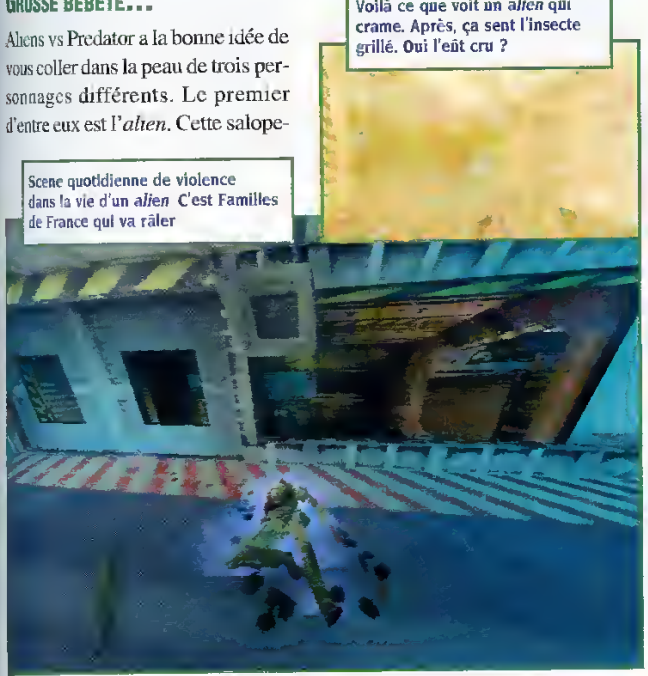
(compile de ska insipide que Luc ne cesse de passer en boucle à la rédac' et croyez-moi, après cinq minutes d'écoute, on hésite entre le pendre ou tout simplement brûler son PC). Maintenant, vous êtes à point. Reprenez la lecture, à la seule lumière de votre lampe de poche, et priez. Priez pour que tout ceci ne soit que du virtuel.

Grosse bébête...

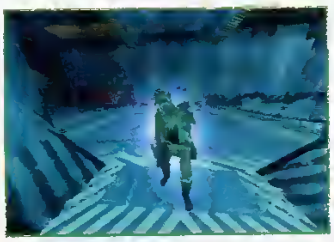
Aliens vs Predator a la bonne idée de vous coller dans la peau de trois personnages différents. Le premier d'entre eux est l'*alien*. Cette saloperie de bestiole, vous la connaissez. Elle n'est pas franchement amicale et personnellement, je n'aimerais pas passer mes vacances avec elle. Inutile donc de vous la présenter, surtout que je le fais déjà dans un encadré. L'*alien* ne se démarque pas par la variété de ses armes. Il faut dire que ces bébêtes n'ont pas l'habitude de latter de l'humain avec un fusil mitrailleur ou un lance-roquettes. Résultat, de belles et grosses griffes qui vous décapitent un soldat avant même qu'il n'ait pu pousser un dernier râle. Arme plus délicate à utiliser, mais bien plus puissante, le bon gros coup de queue. Bien placé, il vous cisaille un humain de bas en haut (aucun sous-entendu malsain, si, si, je vous assure). Il permet également de bousiller les grilles d'aération qui se dressent sur votre passage. Et c'est tout. Oh, vous avez toujours la possibilité de pousser un ▶

Voilà ce que voit un *alien* qui crame. Après, ça sent l'insecte grillé. Oui l'eût cru ?

Scène quotidienne de violence dans la vie d'un *alien*. C'est Familles de France qui va râler

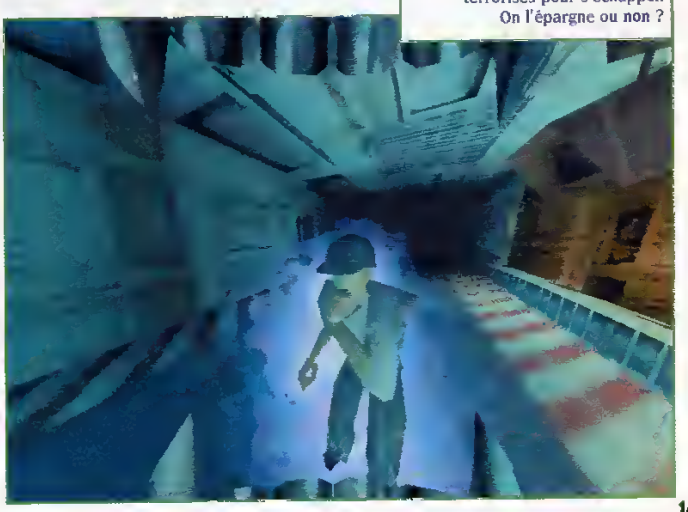


Le marine



Comportement : apeure.
Phrases typiques : « *Viens là que je te bute !* », « *Montre-toi, saleté de bestiole !* », « *J'vais tous me les faire, beuar !* »
Chances de survie : nulles.
Armes : mitrailleuse, lance-flammes, lance-roquettes, mitrailleuse avec auto-visée.
Équipement : radar, amplificateur de lumière.
Soins : *Medikit*.
Mode de reproduction : à la base, le *marine* est de race humaine. Pourtant, son mode de reproduction est complètement différent. Le *marine* se reproduit en faisant signer en bas d'une feuille des universitaires désorientés et mal dans leur peau.
CONTRE LES *ALIENS* :
Meilleure arme : mitrailleuse avec auto-visée.
Pire arme : lance-roquettes (couloirs et pièces étroits).
Chances de survie : honnêtes au début du jeu, minimes par la suite.
CONTRE LES PREDATOR :
Meilleure arme : mitrailleuse.
Pire arme : lance-flammes (inefficace).
Chances de survie : minimes du début à la fin.
VERDICT :
Le *marine* est le plus terrifiant à jouer des trois protagonistes. Cardiaques s'abstenir. Son radar, s'il vous renseigne sur la position des *aliens* et des Predator, augmentera nettement cette fâcheuse impression d'être le gibier chassé par de terribles prédateurs (c'est le mot !).

Certains humains sont trop terrorisés pour s'échapper. On l'épargne ou non ?

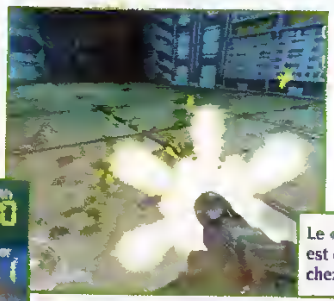


Attention aux éclaboussures, elles sont acides et vous occasionnent des dégâts.

Le mode de vision du *marine* est pratique, certes, mais faut-il vraiment être aussi près pour détailler un *alien*, hein ?

L'important, pour latter un *alien*, est de bien surveiller la cuisson

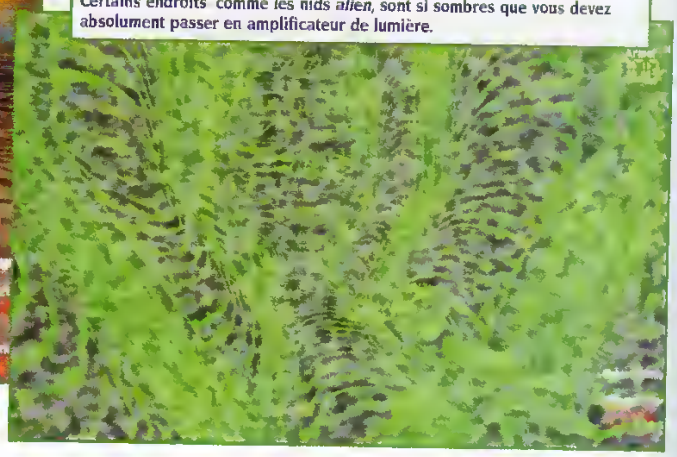
▶ bon cri terrorisant, ce qui a pour effet de laisser s'échapper un filet de bave acide, mais rien de mortel pour vos ennemis. Oui, bon, c'est bien joli tout cela mais alors pourquoi choisir une race qui, à première vue, n'est pas vraiment apte à affronter un détachement entier de soldats armés jusqu'aux dents. Erreur. L'*alien* a deux atouts majeurs qui lui confèrent une redoutable efficacité dans sa quête de bousilleur interplanétaire d'humanoïdes. Le premier, c'est sa vitesse. Cette espèce de lézard est d'une rapidité étonnante. Il vous faudra un petit temps d'adaptation pour le maîtriser et éviter de latter dans le vide en face d'un soldat qui bouge dans tous les sens, mais une fois le mode de déplacement de l'*alien* bien en main, vous serez bien plus puissant. Le temps que le soldat vous ajuste de son arme, vous serez ailleurs. Second atout, la possibilité de grimper sur les murs et de tenir au plafond. Là encore, il vous faudra une certaine adaptation. Vous risquez même d'avoir quelques problèmes digestifs au début (maux de cœur fréquents), mais ici encore, une fois ce déplacement bien en main, vous deviendrez une vraie machine à tuer. Il vous faudra quand même revenir la tête à l'endroit de temps en temps pour mieux vous repérer. En effet, à se balader sur les plafonds, on perd vite le sens de l'orientation. Ajoutez à cela un mode de vision qui vous



Le « smartgun », mitrailleuse autoguidée, est également surnommée « sulfateuse » chez les *marines*.

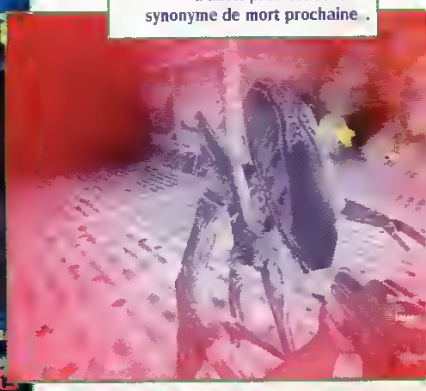
Le niveau en extérieur n'est pas plus rassurant, bien au contraire.

Certains endroits comme les nids *alien*, sont si sombres que vous devez absolument passer en amplificateur de lumière.



Armure, Medikit, munitions, plein de bonnes choses nécessaires à votre survie.

C'est beau, un *alien* qui s'envole. Admirez ce jeu de lumières.



Pour un *marine*, voir un *alien* d'aussi près est souvent synonyme de mort prochaine.

permet d'apercevoir toute forme de vie, même dans l'obscurité, qui n'aura pas envie de devenir un *alien*, un vrai ?

Les gars de la marine

Le *marine* (soldat d'élite américain) est le personnage le plus classique. Mitrailleuse, lance-flammes, mitrailleuse autoguidée (excellente et très rapide), lance-missiles, lance-grenades (grenades à fragmentation, incendiaire ou mines), voilà de quoi ravir les plus bourrins d'entre vous. Le *marine* peut choper, heureusement, un *jetpack*, des munitions et des Medikits. Utile. Il est également équipé de lunettes amplificatrices de lumière. Très utile. Surtout dans les coins sombres. Attention aux éblouissements dès qu'il y a une source de lumière. Mais avant tout, c'est son radar qui est la clé de sa survie. Et la clé de votre perte, par la même occasion. Il gère les déplacements en face de vous. Son bip... bip..., agaçant est..., très agaçant. Surtout qu'il vous indique la position de l'*alien* qui va vous tomber dessus. Et lorsque vous voyez inscrit « 00 mètre », si rien n'est en face de vous, pensez à lever les yeux vers le plafond. Pas de doute, le *marine* fait vraiment office de gibier. L'ambiance glauque et sombre qui émane de chaque niveau vous plonge un peu plus dans l'angoisse. C'est donc les nerfs en pelote que vous voyez débarquer votre premier *alien* en face de vous et vous l'allumez comme un sauvage..., oubliant bien souvent celui qui est derrière vous ! Ce qui est vraiment fabuleux dans ce jeu, c'est qu'il fait tout pour vous mettre à l'aise. Bien souvent, même si l'*alien* est au-dessus de vous, il ne vous attaquera que lorsque vous serez pile poil juste en dessous de lui. Sans parler de ceux qui arrivent par les conduits d'aération... Bref, cardiaques s'abstenir. Les sursauts et les ▶

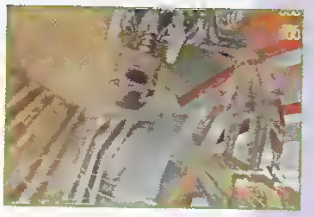
On n'est pas un peu trop près là ? Hein ? Aïe ! Mais ça va pas la tête ? Mais Aïeuuuuu !

Un bon *alien* est un *alien* mort. Problème, en brûlant, il vous fonce souvent dessus

Le Predator

Comportement : noble.
Phrases typiques : « *Fffffffffff !* », « *Rrrrrooooaaar !* »
Chances de survie : honnêtes.
Armes : lames, pistolet, fusil laser, canon d'épaule, disque.
Équipement : invisibilité, vue *alien* ou *marine*.
Soins : Medikit.
Mode de reproduction : inconnu. Il semble que le Predator ne soit pas sexué, mais cette information est à mettre au conditionnel, personne n'ayant approché le Predator et survécu assez longtemps pour la confirmer.
CONTRE LES *ALIENS* :
Meilleure arme : laser qui éjecte les *aliens* à dix mètres.
Pire arme : les lames, à cause des jets d'acide.
Chances de survie : bonnes au début, minimes par la suite.
CONTRE LES *MARINES* :
Meilleure arme : canon d'épaule, ce qui les coupe en deux.
Pire arme : le pistolet, inutile.
Chances de survie : raisonnables du début à la fin.
VERDICT :
Le Predator est un chasseur. Ne l'oubliez pas. Gérez pour le mieux votre invisibilité, tout en vous rappelant que celle-ci ne sert à rien si vous êtes tout près et face à votre ennemi. Ne lâchez jamais votre proie, traquez-la jusqu'au bout.

L'ALIEN



COMPORTEMENT : protecteur.
PHRASES TYPIQUES : des cris à vous faire hérisser le poil.
CHANCES DE SURVIE : normales.
ARMES : griffes, queue, jets d'acide.
ÉQUIPEMENT : vitesse, vue des êtres vivants présents.
SOINS : aucun.
MODE DE REPRODUCTION : des *face-huggers*, sorte de crabes rampants, viennent pondre dans tout être vivant et lui parasitent le corps. À terme, la larve de *alien* sort de l'enveloppe parasitée, tuant l'hôte. En plus, ça fait mal.

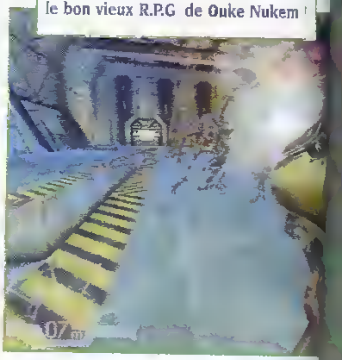
CONTRE LES *MARINES* :
MEILLEURE ARME : griffes, en lui tombant sur le dos d'en haut.
PIRE ARME : attaques frontales.
CHANCES DE SURVIE : honnêtes du début à la fin.

CONTRE LES PREDATOR :
MEILLEURE ARME : griffes dans la tête après une attaque de dos.
PIRE ARME : face à face.
CHANCES DE SURVIE : minimales.

VERDICT :
L'*alien* vit avant tout pour sa colonie. Il la défend contre les envahisseurs, humains ou Predator, au prix de sa vie, dont il ne se soucie guère. Les humains sont également un bon cocon pour que les petits s'y développent. L'*alien* rampe dans les conduits et tombe sur le paletot de ses ennemis.

La reine *alien* est monstrueuse, peu aimable et est sacrément résistante. Une seule solution, courir !

Une roquette ne vient même pas à bout de cette reine. Les armes modernes, ça ne vaut pas le bon vieux R.P.G de Duke Nukem !



▶ cris de peur sont légion, pensez à vous coller un mouchoir sur la bouche pour ne pas effrayer vos parents. Face au Predator, c'est autre chose. Il est difficile à repérer et ses armes sont fatales. Un *marine* a peu de chances d'y survivre.

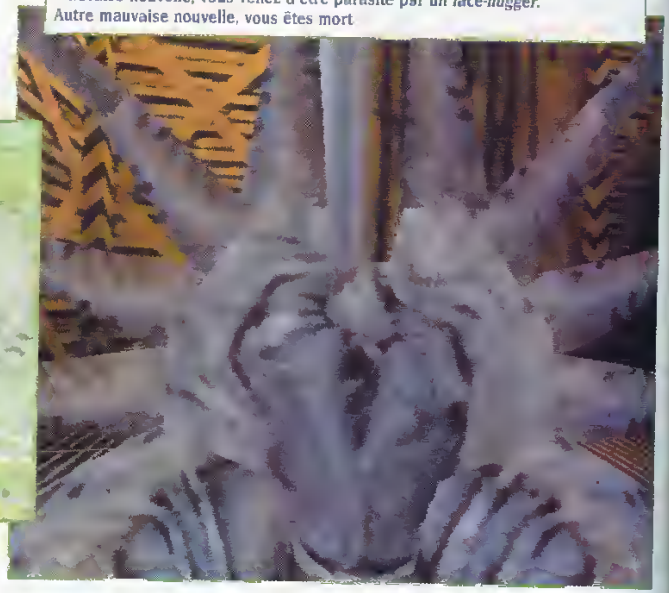
CHASSE GARDÉE

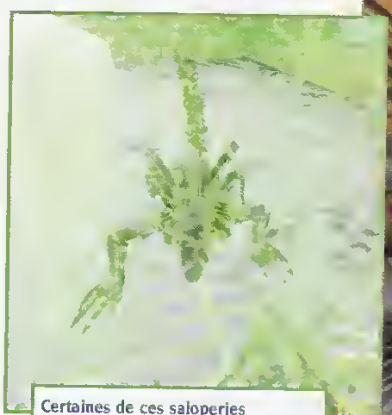
Le Predator, pour finir, est le troisième personnage que vous pourrez jouer. Au contraire des deux précédents, c'est un tueur-né. Ses motivations sont inconnues, mais ce qui est certain, c'est qu'il est sacrément doué pour ça. Pour lui, ce sont les lames, le flingue (qui balance une charge explosive), le fusil laser, le disque (qui vous coupe en deux) et le canon d'épaule. Rien que ça. Sachez également que la plupart de ces armes sont mortelles dès le premier coup. Cette charmante ch'tite bestiole a également quelques as dans sa manche. Déjà, un grappin lui permet d'escalader les parois rocheuses et de grimper dans les conduits d'aération. Sans parler des coups à se suspendre au toit pour tomber sur un pauvre *marine* essenlé. Ensuite, il possède deux modes de vision. L'un vous permet de repérer les *marines* et seulement eux, l'autre les *aliens* et seulement les *aliens*. Problème, lorsque vous êtes en Multijoueur et que vous affrontez les deux .. Heureusement, le Predator peut se camoufler. Ce mode est parfait si vous restez immobile. Par ▶

L'OPINION DE LOC

★ *Quelle horreur... J'ai*
★ *rarement autant flippé*
★ *devant un PC... Il devrait*
★ *même être interdit de jouer*
★ *à ce jeu seul dans le noir car personne ne vous entend crier ! Bref, j'ai surtout accroché sur la partie marine et alien, moins sur celle consacrée au Predator. Même si la réalisation graphique n'est pas exceptionnelle (mais largement acceptable), le travail d'ambiance est inouï. On est surpris sans cesse, angoissé, toujours sur ses gardes et on peut jouer la proie ou le chasseur d'un clic de souris. Réservé aux gars qui en ont !*

Mauvaise nouvelle, vous venez d'être parasité par un *face-hugger*. Autre mauvaise nouvelle, vous êtes mort.





Certaines de ces saloperies de bestioles rampent et vous sautent à la gorge. Beuarg.

Faites des affaires sur INTERNET

www.onatoo.com

ACHETER
VENDRE
aux
ENCHÈRES

TROUVER UN OBJET RARE,
CÉDER CELUI QUI ENCOMBRE

c'est facile !

www.onatoo.com

Surexcités, les *marines* plombent tout ce qui bouge. Attention, même un Predator n'est pas immortel.

Vous avez aimé le jeu, vous aimerez...

... les films, bien entendu (on oublie les *comics* insipides, vous voulez bien ?). *Alien*, premier du nom, est un concentré de suspense autour d'une ch'tite bonne femme, Ripley (Sigourney Weaver). De sales bestioles inondent un vaisseau spatial, voilà une idée qu'elle est bonne. Un incontournable. Les suites, elles, sont plus décevantes. *Aliens* est plus tourné action, les *aliens* se faisant exploser au rythme des cartouches. *Aliens 3*, lui, est une bouffonnade insipide dans lequel Sigourney Weaver a perdu son âme. Seule bonne idée du film, après avoir parasité et grandi dans le corps d'un chien, l'*alien* adopte le mode de déplacement du canidé. *Aliens 4* a beau être meilleur que le précédent et réalisé par un Français (Jeunet), il n'est qu'un bon film d'action, rien de plus.

Predator, film d'action par excellence et qui met en vedette notre cher Arnold (Schwarzenegger), vous lance dans la jungle où un extraterrestre invisible chasse le *marine* comme le chasseur la perdrix, le dimanche. Des idées novatrices et une bonne dose de sang sont la recette de cet excellent film, pour qui aime le genre. Dans Predator 2, *exit* Arnold, *welcome* Danny Glover (complice de Mel Gibson dans la série des *Arme fatale*). On en apprend plus sur les Predator et leurs origines, on retrouve la subtilité du chasseur anthropophage. On jubile devant une telle réussite (pour qui aime le genre, là aussi).

Si vous voulez compléter votre vidéothèque, n'hésitez pas, n'hésitez plus.

De temps en temps, un *alien* vous tombe sur le dos. Waaarg, pas coooooo! !

contre, si vous bougez, vous laissez une très faible trace que seuls des yeux aguerris peuvent apercevoir. C'est quand même suffisant pour se faire défoncer la tronche. Ce Predator marche aux recharges électriques, qui lui permettent de se raviver ou de pouvoir utiliser son mode de camouflage. À utiliser avec parcimonie, il n'y en a pas beaucoup dans un niveau.

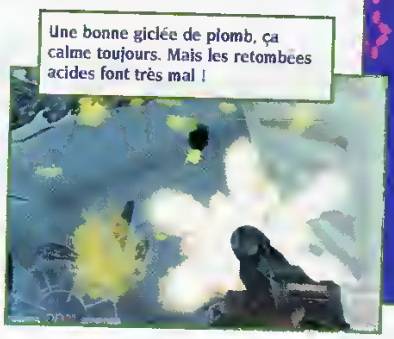
R.I.P. Play ?

Le jeu comporte sept niveaux par espèces plus quatre niveaux cachés, là encore par espèces. Cela peut paraître faiblard, et ça l'est, mais ces niveaux sont assez longs et assez bien léchés pour compenser leur nombre. Problème, vous ne pourrez pas sauvegarder la partie. Il vous faut finir vivant le niveau pour que la sauvegarde s'effectue automatiquement.

Les niveaux de l'*alien* seront plus axés sur la défense de votre espèce, à vous promener dans les conduits et couloirs, lattant les *marines* qui investissent votre nid.

Ceux du *marine*, eux, s'orientent tout simplement vers votre propre survie. Vous parcourez les couloirs en espérant vous en sortir indemne. Ce qui, bien entendu, est rarement le cas.

Pour le Predator, annihiler l'espèce humaine (et spécialement les



Une bonne giclée de plomb, ça calme toujours. Mais les retombées acides font très mal !

Le Predator a plusieurs modes de vision. Il a besoin de ces recharges pour les utiliser.

L'opinion de Seb

- ★ *Comme mes petits camarades vous l'ont dit, c'est surtout l'ambiance qui fait de Aliens*
- ★ *vs Predator ce qu'il est.*
- ★ *Je ne m'étais jamais surpris à stresser devant mon PC*
- ★ *et pourtant, lorsqu'on entre dans la peau d'un marine, on est obligé de bouger, de reculer sur son siège (dangereux pour peu qu'il soit sur roulettes...). Maintenant, je vous avoue que je n'ai pas ressenti le besoin de jouer avec le Predator, le marine et l'alien suffisant amplement. D'ailleurs, pour ce dernier, un contrôle plus fin aurait été le bienvenu...*

Panneau de configuration

Fichier Edition Affichage Aller à Favoris ?

Précédente Suivante Dossier parent Couper Copier Coller

dresse Panneau de configuration

FANATEC

fo web:
ww.fanatec.com

SIMPLIFIEZ
VOS JEUX SUR PC
JOUEZ !

GAME COMMANDER
MULTIPORT

NE PERDEZ PLUS DE TEMPS !

Contrôleurs de jeu

DRIVER DE JEUX
ET ACCESSOIRES
avec MULTIPORT

JUST CLICK AND PLAY !

DESORMAIS, JOUER SUR PC EST AUSSI SIMPLE QUE JOUER SUR CONSOLE !

GRÂCE AU MULTIPORT FANATEC CONNECTEZ JUSQU' À 4 JOUEURS BRANCHEZ VOLANTS, JOYSTICKS, MANETTES ETC...

LANCEMENT AUTOMATIQUE DES JEUX

LE CALIBRAGE ET LA PROGRAMMATION SONT AUTOMATIQUEMENT MÉMORISÉS.

PROGRAMMATION STANDARDISEE

NTERFACE DE PROGRAMMATION STANDARDISÉE POUR TOUS LES JOYSTICKS, MANETTES, VOLANTS...

LANCEMENT DE LA MANETTE POUR TOUS LES JEUX

REGROUPEMENT DES JEUX PAR THÈMES OU CRÉATION PERSONNELLE.

RACTERISTIQUES:

- calibrage des manettes non digitales n' est plus necessaire.Facile d' utilisation !
- utes les options de mise en place de la manette sous Direct X sont automatiquement appliquées quand le jeu est lancé.
- programme toutes les manettes de tous les fabricants grâce à l' interface standard.*
- programmant les différents éléments avec les commandes du clavier, vous pouvez les utiliser même s' ils ne sont pas compatibles avec le jeu.
- us les boutons peuvent être programmés à partir d' une seule commande ou d' une série de commandes en temps réel.
- utes les manettes analogiques peuvent être maintenant programmées.
- Game Commander offre une interface pour lancer et installer les jeux.Tous les jeux peuvent être regroupés et lancés en cliquant 2 fois.
- est compatible avec toutes les manettes (compatibles Direct X, USB également) !

*Une minorité de manettes avec connecteurs pour clavier ne sont pas compatibles.Cependant la configuration automatique et les caractéristiques du calibra fonctionnent avec tout type de manette

L'avis de Cedric

★ *Pas de doute, Aliens vs Predator est un jeu réussi. Non seulement grâce à son graphisme nickel, son action époustouflante, ses armes vraiment sympa, son équité entre les trois races, mais aussi et surtout grâce à son atmosphère digne du premier film Alien, à vous glacer le sang. En Multijoueur, il se révèle tout bonnement fabuleux et original, comparé à ce que l'on a déjà vu. Un must parmi la grande famille des quake-like. Dommage que si peu de missions soient à se mettre sous la dent. On attend impatiemment le add-on.*

Le second mode de vision Predator permet de bien voir les *aliens*. Parfois, on préférerait ne rien voir du tout et mourir dans le noir.

Le mode de vision humain vous permet d'apercevoir les sources de chaleur. Sur un cadavre fraîchement tué, par exemple.

▶ *marines*), est une priorité. Attention toutefois aux rencontres avec certains *aliens*. Ce n'est pas parce que vous êtes tous deux des extraterrestres que vous êtes amis.

Le tout se déroule dans une atmosphère fabuleuse. Le graphisme est vraiment bien léché, grâce un nouveau moteur tout neuf et bien puissant. Le jeu des lumières est impeccable. Rien n'a été laissé au hasard. L'ossature des niveaux est excellente, vous ne risquez pas de vous perdre ou de tourner en rond. Les rares *switches* à tirer sont bien visibles. En fait, les niveaux ne sont pas créés pour vous perdre mais pour vous faire mourir. Pour preuve, certaines salles à escaliers d'où s'échappent des râles d'*aliens* qui ne sont pas pour vous mettre en confiance…

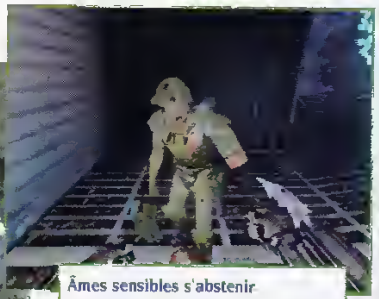
Le Multijoueur, pour sa part, est vraiment novateur. Chacun sa race, chacun ses peurs, la chasse commence ! Un bijou d'adrénaline qu'il vous faut absolument tenter.

Je vais donc vous faire une conclusion fabuleuse comme seul je sais les faire. Alien vs Predator est une sacrée réussite. Et si l'on vous parle de « renouveau » du *quake-like*, ne le croyez pas. Alien vs Predator ne renouvelle rien du tout, il crée. Vous avez sous les yeux un nouveau genre de *quake-like*, sombre et angoissant, passionnant et formidable.

Vous pouvez éteindre votre lampe de poche et rallumer la lumière. ■

Cedric Gasperini

Le Predator ne fait pas vraiment dans la dentelle mais plutôt dans le carnage massif.



Âmes sensibles s'abstenir. Et encore, vous n'avez pas les râles du soldat agonisant.

La grenade à fragmentation est très efficace et vous cloue un *alien* au sol. Oui, oui, il est mort.

HIT

Aliens versus Predator

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus

- Atmosphère extra
- Gestion des lumières
- Intelligence artificielle

Les moins

- Trop peu de missions
- Interdit aux cardiaques
- Pas de sauvegardes

Dès le 12 mai en kiosque,

PC FUN

HARDWARE - CREATION - JEUX

N°50

Ne manquez sous aucun prétexte

SA NOUVELLE FORMULE

Encore plus de pages

2 cédéroms pleins à craquer

PC Fun, l'expression et la créativité
pour les passionnés du PC

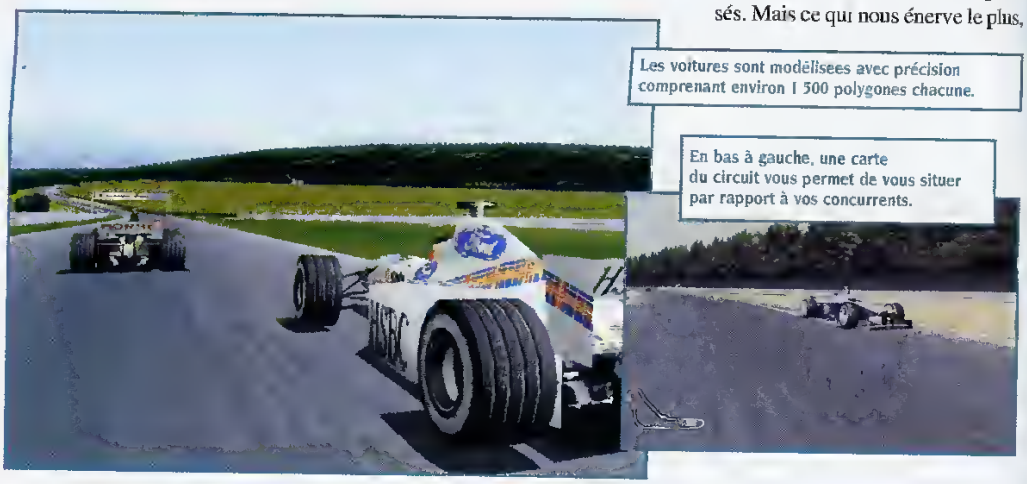
Official Formula One Racing

Suite F1

Bien des années après avoir sorti Vroom ! sur Amiga, les développeurs français de Lankhor font un retour remarqué sur PC avec un simulateur de Formule 1 accessible à tous, et sous licence officielle de la Fédération internationale de l'automobile.

En attendant un très hypothétique Grand Prix 3 de Microprose, il semble bien que les développeurs français, à commencer par Ubi Soft et leur Monaco Grand Prix RS 2, et maintenant ce simulateur de F1 de Lankhor, campent solidement sur les premières marches du podium ! Et d'emblée, si le jeu de Ubi Soft s'adresse plutôt aux purs et durs de la simulation de course, celui de Eidos et Lankhor devrait interpeller un plus large public, par son niveau de réalisme plus relâché. Il devrait aussi bénéficier de la licence officielle de la F.I.A., des personnes certainement pleines de bonne volonté en ce qui concerne le sport automobile, mais un poil tatillonnes, pour ne pas dire castratrices, quand il s'agit de sortir un produit avec leur aval. Ce n'est sans doute pas pour rien que Ubi Soft s'était détaché de la F.I.A. après avoir développé F1 Racing, sous licence de la Fédération... Et Lankhor et Eidos souffriront probablement jusqu'à la sortie commerciale du jeu, qui au moment de l'écriture de ce test reste indéterminée. En effet, alors que le jeu est prêt à sortir, la F.I.A. est capable d'exiger des modifications de dernière minute, que je te retouche une texture par-ci, que je te redessine une entrée d'air par-là ! En plus de cela, ils ne paraissent pas trop pressés. Mais ce qui nous énerve le plus,

Vue de pres d une des voitures Benetton, complete, avec les textures detaillant les sponsors.


Les voitures sont modélisees avec précision comprenant environ 1 500 polygones chacune.

En bas à gauche, une carte du circuit vous permet de vous situer par rapport à vos concurrents.

Format CD-ROM PC
Éditeur Eidos
Sortie N.C.
Prix N.C.
Genre simulation de course
Config. mini. P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x
Config. recom. PII-333, 64 Mo de RAM, CD-ROM 8x
Version testée
Béta
Problèmes rencontrés
Aucun

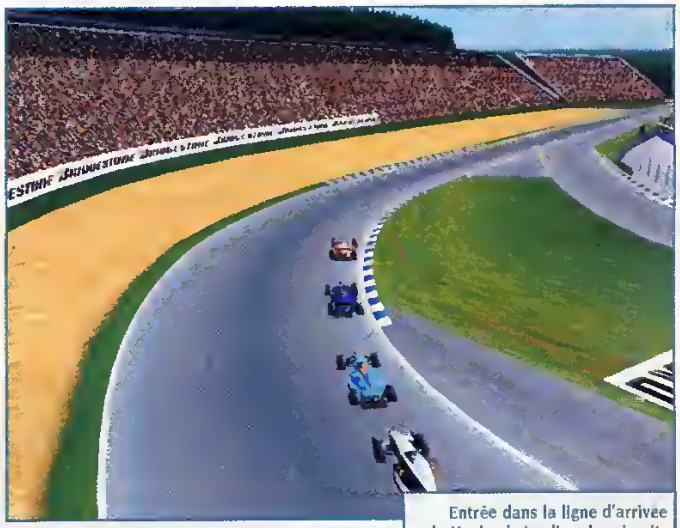
Par rapport a Monaco Grand Prix, les effets graphiques par temps de pluie pèchent un peu.

L'incontournable tunnel du grand prix de Monaco, l'un des plus difficiles de la saison.

c'est que vous ne pourrez voir en illustration de cet article que les captures d'écran en mode logiciel fournies par l'éditeur et approuvées par la F.I.A. En conséquence, vous n'aurez pas le loisir d'apprécier les graphismes accélérés 3D, ou des captures d'écran de l'interface. Enfin, maintenant que j'ai fini de dire tout le bien que je pense de la F.I.A., place au sport virtuel !

Du réalisme, mais sans excès

L'avantage que procure la licence F.I.A. reste quand même que vous trouverez dans Official Formula One Racing tous les pilotes et écuries de la saison de F1 98. Bien entendu, le jeu vous permet de revivre tout le championnat en conduisant la voiture de votre choix. On retrouve aussi tous les modes de jeu classiques, à commencer par la course rapide, qui vous place directement dans le *cockpit* à la place de votre choix sur la grille, prêt au départ. En mode Course unique, vous pouvez revivre un grand prix parmi les 16 de la saison, en commençant par une visite guidée du circuit, vue d'un hélicoptère, entièrement réalisée en 3D et agrémentée d'un commentaire en voix *off*. Vous pouvez ensuite vous engager dans une séance d'essais libres, et apprendre à négocier au mieux toutes les portions du circuit. À ce stade, le jeu révèle une petite faiblesse dans son *design*, car il vous est impossible de rentrer au garage pendant les essais libres pour optimiser les réglages de votre voiture. Du coup, si vous voulez modifier quelques paramètres, comme l'inclinaison des ailerons ou la hauteur de caisse, vous devez ressortir de la course, la relancer et accéder au garage... On a connu plus pratique. Évidemment, ne vous attendez pas à trouver dans Official F1 Racing des options de réglage aussi poussées que dans Monaco Grand Prix RS 2. Le jeu de Lankhor s'adresse à un plus large public que celui des ingénieurs virtuels en automobile. Malgré tout, si vous jouez en mode Simulation plutôt qu'en mode Arcade, vous vous rendrez compte ▶



Entrée dans la ligne d'arrivée de Hockenheim, l'un des circuits les plus rapides de la saison.

Les departs, comme dans la realité, demandent beaucoup d'attention pour éviter les accidents.

Cette vue permet d'apprécier la profondeur de champ, s'étendant quasiment a l'infini.

Effectivement, vous n'avez pas rêve, ce sont bien des Formule 1 lancées à pleine vitesse ..

Gros plan sur une voiture Jordan, sur laquelle la pub d'une certaine marque de cigarettes a été maquillée.

Et nous revoila à Hockenheim, dont les lignes droites sont cassées par quelques chicanes bien vicieuses.

Cette vue d hélicoptere permet une fois de plus d'apprécier l'absence de *clipping*.

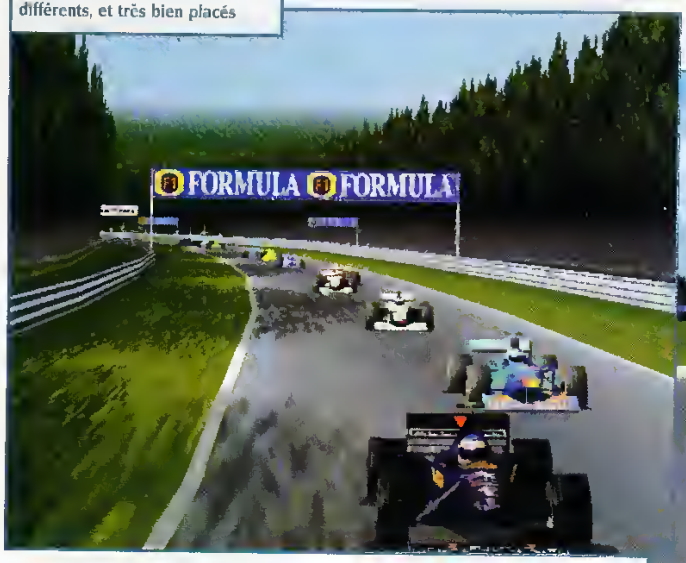
▶ qu'un tour de clé à molette peut améliorer votre temps au tour. En fait, sans revendiquer un réalisme excessif, les voitures se comportent de manière plutôt crédible sur la piste, et on peut, par exemple, observer le blocage d'une roue indépendante sur un freinage trop ambitieux.

À FOND, À FOND, À FOND !

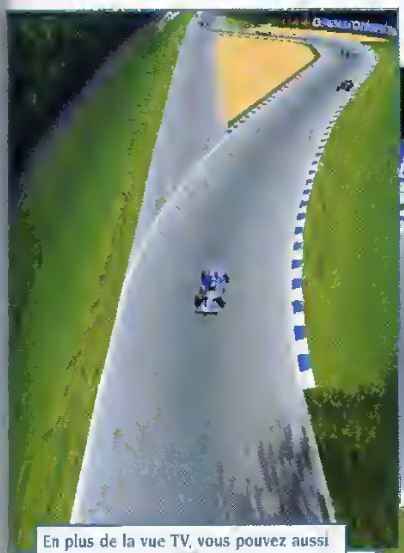
Mais si les sorties de route restent du domaine du probable, même au niveau de difficulté le plus extrême, la tenue de route reste bien exagérée par rapport à la réalité, ce qui augmente d'autant les chances des pilotes virtuels amateurs de terminer un grand prix sur le podium plutôt que dans le décor ! Restons concentrés sur la course, car une fois passé les essais libres, vous ne disposez que de trois tours en tout et pour tout durant les qualifications pour décider de votre place sur la grille de départ. Les développeurs de Lankhor ont pris la liberté de nous épargner la deuxième séance de qualifications, mais la plupart des joueurs survivront sans doute à cette petite entorse à la réalité. Après le *warm up* vient enfin la course elle-même. En plus d'opter pour le mode Arcade ou Simulation, un niveau de difficulté allant de Débutant à Professionnel, qui influera non seulement sur la qualité des pilotes contrôlés par l'ordinateur, mais aussi sur votre vitesse de pointe. Ainsi, en mode Débutant, vous ne pourrez dépasser le

Des labels vous permettent, en mode Replay tout au moins, d'identifier les pilotes des voitures

Une autre vue TV, qui dispose de nombreux points de vue différents, et très bien placés



Eh oui vous avez deviné, revoilà la Benetton en pleine gloire, et incidemment en sortie de chicane.



En plus de la vue TV, vous pouvez aussi opter pour la vue helicoptère.

La tenue de route exagérée des voitures permet de négocier les chicanes à des vitesses improbables !

240 km/h, ce qui minimise vos chances de perdre le contrôle de votre véhicule. Au niveau professionnel, vous pourrez atteindre des vitesses de pointe approchant les 320 km/h, comme dans la réalité. En conséquence, si vous voulez battre le record du tour, vous serez amené un jour ou l'autre à vous aventurer au niveau professionnel ! C'est ici que les vétérans de la simulation de course risquent de rester sur leur faim, car même au niveau professionnel en mode Simulation, il est plutôt aisé d'humilier les pilotes gérés par l'intelligence artificielle. Ceux-ci n'hésitent d'ailleurs pas à vous la jouer façon stock-car, mais le jeu reste très tolérant au niveau des dommages et une touchette ne signifie pas obligatoirement un passage immédiat aux stands pour réparer.

Un moteur 3D gonflé

De l'aveu des programmeurs eux-mêmes, le moteur 3D de Official F1 Racing a été optimisé en mode logiciel. En fait, le jeu a été pensé pour pouvoir tourner sur un maximum de PC différents, ce qui explique la configuration minimale étonnamment tolérante. En fait, en mode logiciel, il faut quand même un PII-333 pour faire tourner le jeu en 640 x 480 et plein détail, et garder une vitesse d'animation raisonnable. Mais de nombreux paramètres, comme la résolution ou la taille de la fenêtre d'écran, permettent de le faire tourner sur des machines plus modestes. Le jeu supportant les cartes 3D *via* Direct3D ou 3dfx en mode Glide, vous pouvez aussi pousser la résolution, selon votre carte accélératrice 3D, jusqu'en 1 024 x 768. Testé sur une Voodoo 2, Official F1 Racing soutient la comparaison face à son concurrent Monaco Grand Prix. Si ce dernier affiche des textures plus soignées, le moteur 3D de Lankhor apporte des voitures plus détaillées par leur nombre de polygones et de formes différentes pour chaque écurie. Sur un PII équipé d'une carte ▶

Cette vue des deux Sauber permet d'admirer au passage les réflexions sur les visieres des casques

Encore une vue de la Benetton, très favorisee sur la sélection d'images estampillée F1.A.

Ouf, on est sauvé, dans le lot de *screenshots*, on trouve quand même une image du *cockpit* 3D !

L'avis de Fred

Même si on est loin de retrouver le réalisme de Monaco Grand Prix, Official F1 Racing m'est apparu comme une excellente surprise. Quelques réglages rapides et l'on rentre sans difficulté dans chaque course, grâce à une jouabilité plus axée sur le côté fun qu'une conduite parfaite. Le niveau de difficulté laisse sans doute à désirer, mais même les habitués peuvent profiter du jeu en s'imposant des handicaps supplémentaires, en courant dans une écurie offrant une voiture moins performante, ou en choisissant une météo variable.

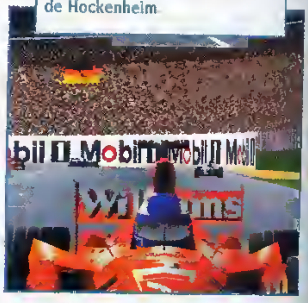
▶ 3dfx ou TNT, ou peut aussi éliminer tout effet de *clipping* et bénéficier d'une profondeur de champ couvrant l'étendue de chaque circuit. Par contre, les effets de fumée, comme les étincelles sous la caisse ou les gouttelettes qui entourent les pneus par temps de pluie sont un peu grossiers, en tout cas largement en deçà des effets offerts par Monaco Grand Prix. En revanche, Official F1 Racing offre un environnement beaucoup plus riche et détaillé.

Comme à la télé !

Le jeu excelle aussi dans son mode Replay, qui permet à tout moment de revoir tout ou partie de la course sous différents angles de caméra, mais aussi d'enregistrer les morceaux de course de votre choix. Mieux encore, sauf si vous êtes en mode Championnat, le mode Replay vous permet de gommer une erreur de pilotage qui viendrait ruiner votre performance, en retournant en arrière et reprenant le volant juste avant l'accident ! S'il est bien entendu possible de jouer en vue externe, la vue *cockpit*, réalisée en 3D, offre aussi des sensations assez uniques. En effet, vous pouvez activer des effets dynamiques à l'angle de vue, qui oscille en fonction des accélérations, décélérations et entrées de virage. Si ces effets sont assez déroutants au départ, on peut ensuite difficilement s'en passer par les sensations qu'ils procurent ! Pour ceux qui aiment savoir ce qui se passe autour d'eux pendant la course, Lankhor a aussi pensé à ajouter une petite fenêtre qui illustre tout événement marquant pendant la course, en particulier les accidents. Dans la pratique, cette fenêtre amène malheureusement une distraction qui pourrait vous être fatale... Enfin, les amateurs de parties en Multijoueur n'ont pas été oubliés. Vous pouvez vous affronter jusqu'à 12 en réseau local, mais aussi, grâce à un mode asynchrone, jouer jusqu'à 4 *via* Internet. En fait, à part un niveau de difficulté qui gagnerait à être un plus relevé et un accès au garage pas très convivial, on trouve très peu de choses à reprocher au jeu. Il devrait ravir tous ceux qui souhaitent goûter aux sensations de vitesse que procure la Formule 1 sans les périodes de réglages parfois fastidieuses qu'impose une simulation au réalisme extrême. ■

Frédéric Letourneau

Une vue impressionnante d'une voiture Williams dans la ligne d'arrivée du grand prix de Hockenheim.



Pour vous donner une idée du niveau de détail de la 3D, même les rétroviseurs s'affichent en vue externe !

En vue externe, le panneau en bas à droite vous indique entre autres l'état actuel de votre voiture.

HIT

Official F1

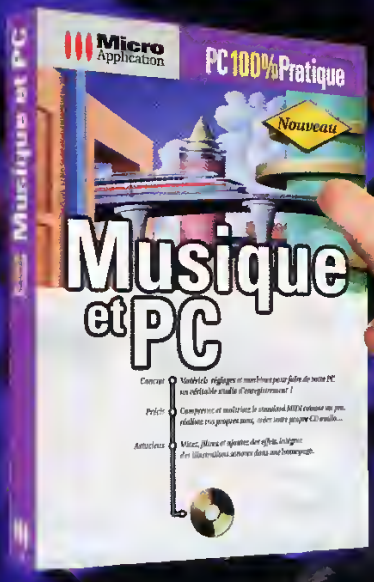
Graphisme	★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Facile d'accès
- Environnement sonore
- Le mode Replay

Les moins
- Accès au garage limité
- Facile pour les habitués
- Quelques effets 3D ratés

Micro Application

Création musicale assurée !



PC 100 % Pratique Musique et PC

Et votre PC devient un studio d'enregistrement numérique...

- Tout ce qu'il faut savoir pour réaliser votre premier enregistrement et constituer son propre studio
- Les logiciels pour composer, l'arranger avec un séquenceur Midi
- L'enregistrement sur le disque dur, les échantillonneurs, la création de CD audio...
- L'Internet et la musique

Réf. : 2302 - 464 pages - 157 FF

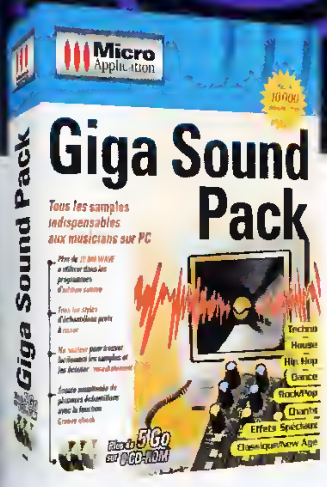
Music Center

Transformez votre PC en studio d'enregistrement professionnel !

- Séquenceur 32 pistes MIDI + 16 pistes AUDIO *Direct-To-Disk* temps réel
- Éditeur de fichiers audio WAVE
- Éditeur d'événements MIDI
- Module d'effets
- Fonctionne avec ou sans clavier MIDI
- Livré avec plus de 1 300 échantillons MIDI et WAVE
- Manuel très détaillé de plus de 130 pages inclus

Réf. 2411 - 249 FF TTC

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL



Guidexpress Gravez vos CD audio

Tout ce qu'il faut savoir pour graver comme un pro !

- Préparez la gravure, créez votre propre compilation...
- Sélectionnez des titres audio, enregistrez des disques vinyles et des cassettes sur CD...
- Copiez les émissions radio sur CD, transférez de la musique du Net vers un CD...
- Convertir des fichiers MP3 en fichier Wave, enregistrer une piste audio au format MP3...

Réf. 2282
160 pages
72 FF

Giga Sound Pack

Plus de 10 000 échantillons musicaux sur 8 CD-ROM : l'ultime collection !

- Plus de 5 Go d'échantillons au format WAVE
- Tous les styles : Techno, House, Hip Hop, Dance, Rock/Pop, Classique et New Age
- De nombreux chants et des effets spéciaux
- Navigateur pour trouver facilement les *samples* et en écouter jusqu'à 4 simultanément
- Idéal pour compléter les programmes d'édition sonore comme *Music Center* ou *Musique Techno Studio*

Réf. 2445 - 159 FF TTC (prix constaté)

Micro Application

UN NEURONE AVERTI EN VAUT DEUX

Micro Application - 20-22, rue des Petits-Hôtels - 75010 Paris - Tel. : 01 53 24 20 20 - Fax : 01 53 34 30 00 - 3615 Microapp (1,29 mn) - Web : http://www.microapp.com

Astiquez vos jantes alliage, lustrez la peau de mouton de votre volant, nettoyez la housse léopard de votre siège et graissez le ressort de la tête du chien vissé sur la banquette arrière car aujourd'hui, c'est avec votre caisse que vous courez.

TOCA 2

Johnny, fais-moi mal !

Maître Testeur, devant sa machine scotché, tenait en ses mains un volant. Maître Passant, par le bruit alléché, s'approcha et lui tint à peu près ce discours : « *Mais ce s'rait-y pas un jeu de 'oiture ? - Ouaip !* lui répondit l'autre, *même qu'il cause du championnat anglais de Touring Car !* » Avant de laisser là cette fort intéressante conversation, nous conseillons à ceux qui désirent étancher leur soif de savoir, d'aller jeter un œil (moi aussi j'aime le jokari) à l'encadré dédié au petit monde du B.T.T.C. (British Touring Car Championship). Pour les autres, flemmards impénitents, voici un résumé en trois points de l'essentiel. Petit un, les courses ont lieu sur des circuits bitumés, comparables à ceux des F1. Petit deux, vous pilotez des voitures de série (Audi A4, Renault Laguna, etc.) non modifiées. Petit trois, le volant est à droite.

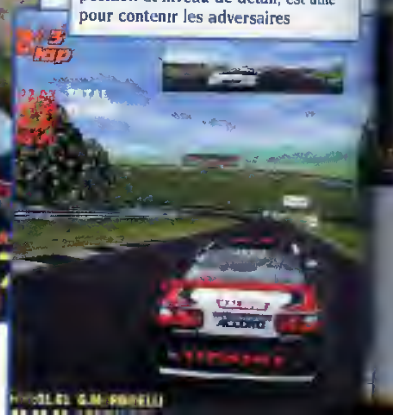
Vitres, capot, rétros et pare-chocs amovibles, déformation en temps réel du véhicule... Vous êtes bien assuré ?

Ils sont fous ces Anglais ! Après une cinématique bien pêchue avec dépassements de folie et gamelles monumentales, on a qu'une envie : en faire autant (surtout pour les dépassements). Mais il faut savoir rester zen petits scarabées, car la route sera longue. D'ailleurs pour apprendre la patience, attardons-nous sur les menus (niark, niark).

Bonne nouvelle, toutes les cartes accélératrices sont reconnues et les possesseurs de volant-pédalier pourront utiliser leur matos. Un magnétoscope permettra de combler votre *ego* en visionnant à l'infini vos prouesses sous tous les angles. On découvre aussi une petite base de données, surtout intéressante pour les circuits. Des schémas détaillés expliquent comment aborder les points chauds (vitesse, freinage, trajectoire). Cela s'avère d'autant plus utile qu'excepté Silverstone, les autres tracés nous sont inconnus.

Pendant l'entraînement, votre *ghost* viendra jouer les lapins pour vous inciter à améliorer vos performances.

Le rétroviseur réglable en taille, position et niveau de détail, est utile pour contenir les adversaires



Format CD-ROM PC
Éditeur Codemasters
Sortie disponible
Prix env. 370 F
Genre simulation automobile
Config. mini. P241, 32 Mo de RAM, carte graphique 4 Mo, CD-ROM 4x, Win95
Config. recom. P266, 64 Mo de RAM, CD-ROM 12x

Version testée
base française
Problèmes rencontrés
temps de chargements courts sous 3Dfx et longs sous carte normale

Les courses sont courtes et le *pack* reste compact, il faut se battre pour se frayer un chemin vers le podium.

Le monde selon B.T.C.C.

Le British Touring Car Championship se court exclusivement en Angleterre mais reste ouvert à tous les pays pour ce qui est des pilotes et des écuries. Le champion 98 est d'ailleurs le Suédois Rickard Rydell sur Volvo S40.
Les véhicules participant sont soumis à des critères très stricts. Il doit s'agir obligatoirement de voitures de série, des 2 litres au plus. Les moteurs ne doivent pas dépasser les 8500 tours et les boîtes de vitesses sont mécaniques. Autant dire la tuture de M. Tout-le-monde. Autre particularité : les qualifications. Elles se font sur un unique tour, en départ lancé. Une erreur et c'est le fond de la grille assuré. Pour plus d'informations : www.redshoes.demon.co.uk.

Le contravis de Cedric

★ *Le petit Fred s'est emballé. Normal, quand on conduit tous les jours une Simca S00.*
★ *Pas de doute, TOCA 2 est un très bon jeu. Pas de doute, la course se révèle fun et stressante comme tout jeu de bagnole digne de ce nom devrait l'être. Mais soyez réalistes, le graphisme n'a pas de quoi révolutionner le genre. Idem pour la prise en main, lente et douloureuse. Ces défauts n'enlèvent rien au fait que, une fois la voiture maîtrisée, on s'éclate comme un fou (surtout moi et ma conduite casse-cou), mais empêchent malheureusement TOCA 2 de devenir mythique.*

Les frictions sont inévitables mais évitez de jouer les chauffards en championnat ou les sanctions tomberont.

«Et les épreuves ?» hurle-t-on amicalement au creux de mon tympan déchiré. Ben là ma bonne dame, on a du choix. Pour commencer, prenez le temps de passer par la piste d'entraînement. TOCA 2 est une véritable simulation et la conduite nécessite de la finesse. Appréhender les comportements de chaque véhicule dans toutes les conditions possibles (du soleil au véritable orage) est vital. Même motif, même punition pour les circuits : le contre la montre permet de se familiariser avec leurs courbes et surtout d'affiner les réglages. Pneus, suspensions..., que les technophobes se rassurent, on ne croule cependant pas sous la télémétrie.

Licence, mon amie

Une fois ces élémeots maîtrisés, on passe aux choses sérieuses avec la course unique, plus intéressante qu'il n'y paraît. Elle permet à deux joueurs de s'affronter sur un écran divisé (le jeu réseau est aussi disponible) tant sur les circuits réguliers que sur ceux que l'on a gagné. On trouve ainsi 10 pistes bonus particulièremeot variées : ville, campagne, embranchements, côtes et descentes. Une belle carotte mais pour en profiter, il va fallour batailler ferme dans les épreuves principales.
Le cœur de TOCA 2, c'est bien sûr le championnat B.T.C.C. Après avoir choisi votre véhicule, vous sélectionnez le niveau de difficulté. En mode Expert, vous devrez vivre la saison daos son intégralité et parcourir les huit circuits officiels, mais croyez-moi, mieux vaut rester modeste. Le mode Novice et ses six pistes constituent un bon départ, d'autant que les ▶

Des courses bonus permettent de traverser des villes (galerie marchande de série) Ça manque de piétons...

Les reglages techniques ne sont pas nombreux mais influent réellement sur les performances des véhicules

épreuves sont un peu particulières. Il y a deux courses par tracé. La première, dite Sprint, est très courte (trois ou quatre tours), et en cas de gamelle, il est quasiment impossible de revenir sur le *pack*. Il faut donc chercher la pôle position mais les qualifications sont ardues (cf. encadré). La seconde phase est la course principale, presque deux fois plus longue. On dispose alors de temps pour se frayer un passage dans la meute, mais ne croyez pas que cela soit pépère, surtout qu'il vous faudra gérer un arrêt obligatoire aux stands.

L'I.A. des concurrents est excellente. Ils attaquent, vous évitent lors des accidents et commettent des erreurs.

NOUVELLE FORMULE 3-EN-1

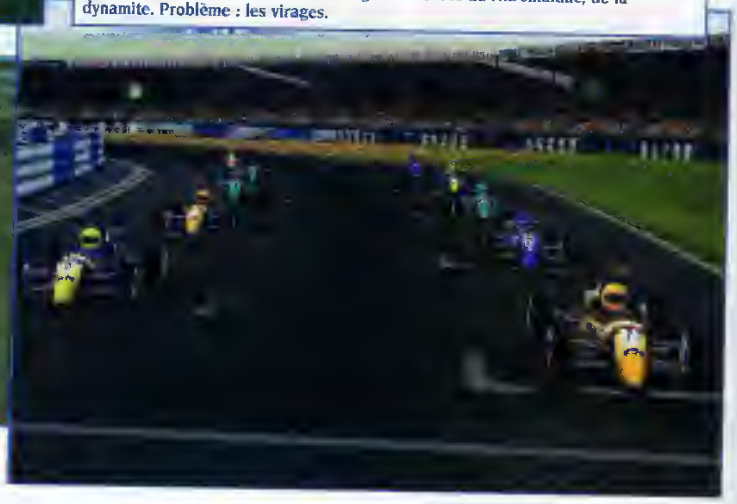
Bon, les p'tits gars de Codemasters auraient pu s'arrêter là, personne n'aurait trouvé à y redire, mais ils ont été plus loin. Tout d'abord, on a le droit à un mode Challenge, très orienté arcade dans le principe. Pas de réglages ni de qualifications. Juste votre bolide, neuf fous et des *check points* à atteindre dans un laps de temps très juste. La course ne dure que deux tours et vous devez accrocher la meilleure place pour obtenir quelques bonus. Marrant mais excessivement balèze. Plus intéressant : le championnat secondaire. Son originalité est de vous mettre au volant de 10 véhicules propres à cette épreuve et surtout, de vous opposer à des concurrents ayant exactement le même modèle. Cela va de la petite Escort à la Jaguar XJ220, en passant par des Formules Ford. L'intérêt est complètement relancé tant par les comportements de conduite que par les courses. Ce sont les réglages et surtout vos talents de pilote qui font la différence.

Chaque épreuve contient quatre courses de trois tours, ainsi que des séances de qualification qu'il est primordial de réussir. Selon votre classement, vous obtenez des points dont le cumul débloque l'accès à de nouvelles voitures. Mieux qu'un cadeau *Pif Gadget* !

Si TOCA premier du nom était un

On dirait une cinématique mais c'est bel et bien le jeu. Quand on vous dit qu'ils ont amélioré le graphisme !

Les Formules Ford : des tondeuses à gazon élevées au Nitromaltine, de la dynamite. Problème : les virages.

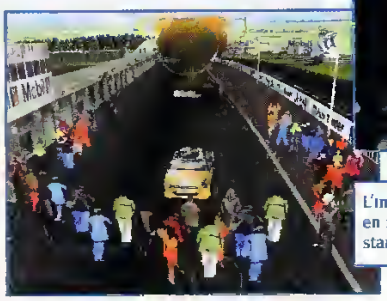


L'AVIS DE FRÉDÉRIC

★ *Imaginez : sous une pluie battante, vous jouez à*
★ *touché-crashé avec 15 fous du volant alors qu'un virage à*
★ *90 degrés s'approche à 200 km/h. TOCA 2, c'est ça. Des*
★ *sensations fortes alliées au plaisir du pilotage. Mais je le*
★ *répète, il s'agit d'une simulation. Il faut aimer passer du temps*
★ *à l'entraînement et savoir se maîtriser car le niveau est*
★ *vraiment très élevé. Heureusement, des circuits géniaux*
et des véhicules variés récompensent la persévérance. Pour
moi, il s'agit d'une nouvelle référence des courses automobiles.

À défaut d'être belle, la vue interne est très intense mais elle nécessite de connaître les circuits par cœur.

peu faible techniquement, cette suite offre des voitures magnifiquement modélisées. Tous les effets spéciaux de rigueur sont de la partie. Le résultat est particulièrement saisissant sous la pluie avec la lueur blafarde des phares qui se réfléchit sur l'asphalte trempé. Les bords de pistes n'ont pas été négligés : stands, tribunes, spectateurs… C'est assez joli. On regrettera les arbres clonés ainsi que les textures du ciel et de l'horizon, pas très réussies.



L'image qui fait plaisir ! Profitez-en en mode Débutant car dès le niveau standard, elle se fait très rare.

AMBIANCE À 200 À L'HEURE

Le *scrolling* est parfaitement fluide et la sensation de vitesse, sans égaler Dethkarz, reste très bonne. N'oublions pas que ces voitures de série font du 220 km/h. L'aspect sonore n'est pas en reste : des moteurs convaincants, différents pour chaque bolide, un présentateur de championnat sensé mais un peu lourd et surtout la radio de course (grésillements inclus, à 20,6 %) qui distille informations et encouragements

Mais les gros points forts de TOCA 2 demeurent indiscutablement sa jouabilité et son ambiance. Une fois la conduite maîtrisée, enchaîner dérapages contrôlés et contre-braquages devient un plaisir. Pourtant le défi reste constant, car votre précision sera mise à rude épreuve. Concurrents agressifs, tracés tortueux, intempéries stressantes où la moindre erreur risque de vous reléguer en dernière position. Tout contribue à mettre la pression et c'est ça qui est bon.

On trouve bien quelques défauts comme le niveau de difficulté sacrément relevé ou la gestion des chargements obligeant souvent à repasser par le menu principal pour recommencer un circuit. Mais au final, rien de vraiment rebutant. Le principal handicap risque d'être le manque de charisme aux yeux d'un public français conquis par la F1 et les rallyes. Ce serait pourtant bien dommage de passer à côté d'un tel jeu : bien réalisé, complet et incomparable en sensation de conduite. Comme dirait l'autre fana de Merc-Benz, c'est d'la bombe, baby ! ■

Frédéric Dufresne

L'arrêt obligatoire au stand est frustrant : on se fait doubler sans pouvoir réagir. Grouillez les mécanos !

Le jeu en écran *splitté* est fluide et parfaitement jouable. Même lorsque tous les concurrents sont présents.

HIT

TOCA 2

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Sensation de conduite
- Très riche et varié
- Ambiance survoltée

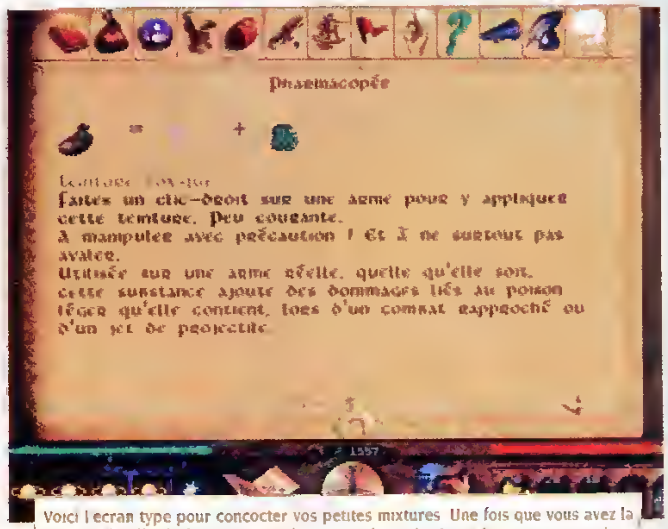
Les moins
- On en bave sévère
- Chargements mal gérés
- Vue intérieure moche

Lands of Lore III

Héritages maudits

Après le semi-échec de Lands of Lore II, Westwood Studios persiste et signe ce troisième volet des aventures du royaume de Gladstone. Arriveront-ils à retrouver les chemins du succès ou assiste-t-on à une nouvelle tentative avortée, pour un genre bien mal en point ?

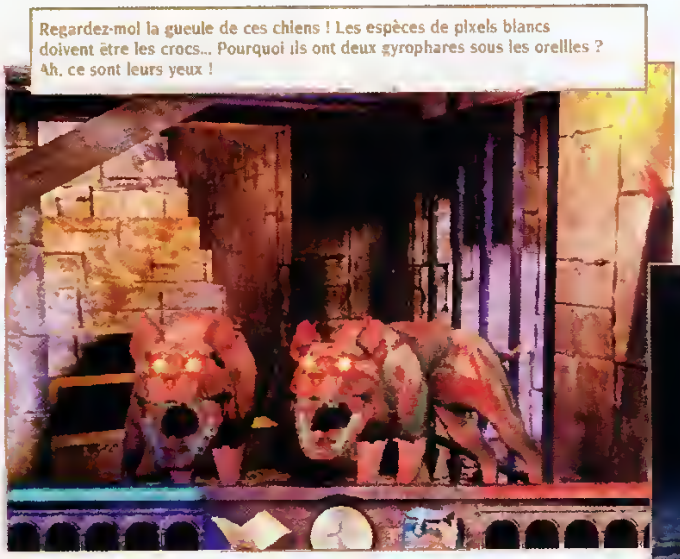
Vous n'avez vraiment pas de bol ! Dans le précédent épisode, vous incarniez déjà Luther, le fils de la sorcière Scottia, grande méchante du premier Lands of Lore. Affublé en plus d'une malédiction vous transformant aléatoirement en diverses créatures, vous étiez désigné d'office comme l'ennemi public numéro un. Et pas seulement par les gentils-hommes du royaume de Gladstone d'ailleurs, car les séides du dieu maléfique Bélial en voulaient aussi à votre peau. Cette fois, vous incarnez Copper Legré, le fils illégitime du roi Eric. Dès les premières secoudes de jeu, ce dernier et ses héritiers directs sont massacrés par des chiens issus d'une faille dimensionnelle, tandis que vous-même êtes dépossédé de votre âme. Soupçonné d'avoir fomenté cette situation, vous devez surtout retrouver votre âme avant qu'il ne soit trop tard, ce qui se fera par des voyages à travers cinq dimensions. Si ce n'est pas trop original comme prologue, Rick Gush, le scénariste du jeu, a essayé de faire prévaloir sa vision d'un univers crédible et consistant, se caractérisant encore une fois par l'absence totale de choix quant à la race du héros ou dans une moindre mesure quant à sa profession.



Voici l'écran type pour concocter vos petites mixtures. Une fois que vous avez la recette, il suffit de faire son marché pour acheter les ingrédients et vous voilà devenu la Maîtresse de l'occulte !

Suivez la guilde

Du coup, en trois secondes, vous entrez dans le jeu, avec un système d'apprentissage toujours intégré directement au début de l'aventure, très utile pour les novices. Sur les conseils de Dawn, la magicienne de

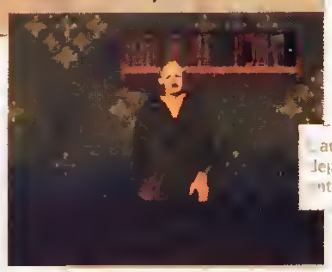


Regardez-moi la gueule de ces chiens ! Les espèces de pixels blancs doivent être les crocs... Pourquoi ils ont deux gyrophares sous les oreilles ? Ah, ce sont leurs yeux !

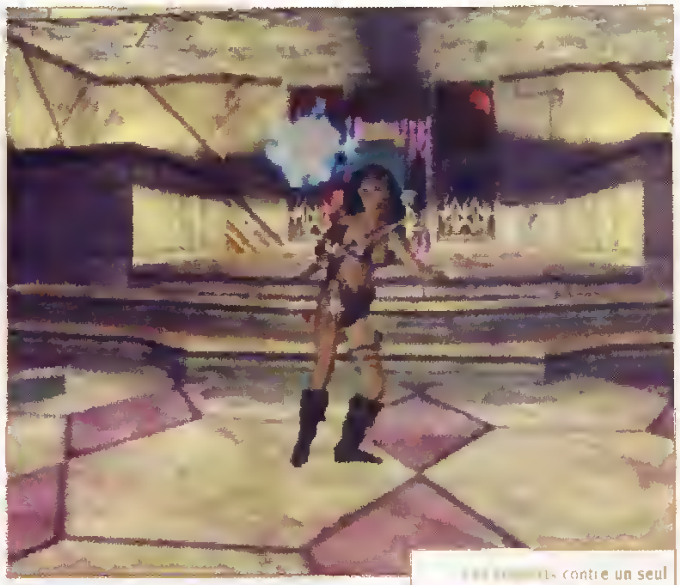
Ce bon vieux Draracle, toujours là pour vous donner quelques précieux conseils. Normal, car c'est à cause de lui, toute cette pagaille et en plus, il s'est barré, le lâche !

Format CD-ROM PC
Éditeur Westwood Studios/E.A.
Sortie disponible
Prix env. 350 F
Genre jeu de rôle
Config. mini. P266, 64 Mo de RAM, CD-ROM 8x, 500 Mo sur HD
Config. recom. PII 333, carte 3D, 64 Mo de RAM, CD-ROM 32x, 1 Go sur HD
Version testée boîte finale française
Problèmes rencontrés aucun problème majeur

En plus de Gladstone vous devrez explorer cinq plans totalement différents.



L'auberge de Gladstone, où vous avez déjà une chambre, est un bon endroit pour entreposer du matériel



[illegible] contre un seul [illegible] sont faciles à gérer [illegible] que les cibles sont multiples [illegible] tégez vos arrières

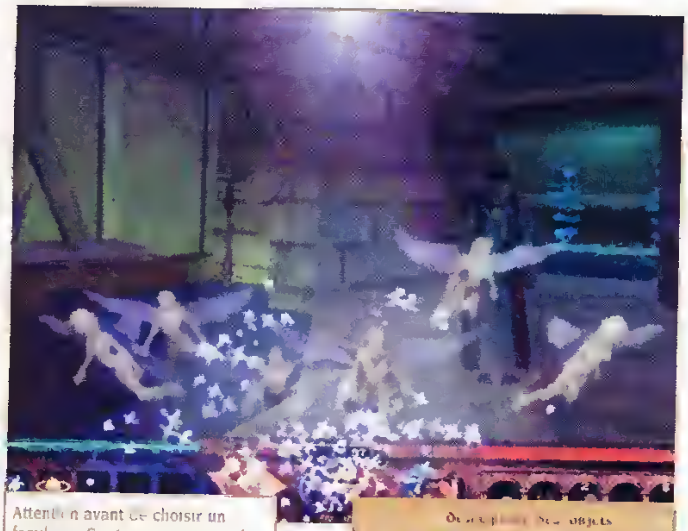
la cour, vous rejoindrez une ou plusieurs des guildes de Gladstone, pour justement apprendre un métier. Vous avez bien entendu les guerriers, les moines et les magiciens, tandis que se terre dans les égouts la guilde beaucoup plus attrayante des voleurs ! Avant d'entrer dans chacune des guildes, vous devrez mener à bien une petite mission d'initiation. En devenant membre de ces dernières, vous aurez alors droit à des avantages en relation avec chacune. Ainsi, pour celle des guerriers, vous aurez accès à un coup puissant qui permet de défoncer les portes et de causer plus de dégâts, mais aussi une meilleure adresse au tir… Chez les voleurs, vous pourrez alors crocheter les serrures, voler dans les échoppes ou attaquer par-derrière… Chez les moines, vous pourrez mélanger des ingrédients pour créer des « artéfacts », accéder à divers sorts… Bref, du classique, avec pour chacun des niveaux d'expérience qui donnent accès à de nouvelles compétences, mais surtout l'obtention d'un compagnon, une idée originale qui apporte beaucoup au jeu. En fait, l'idéal est de très vite adhérer aux quatre guildes, ce qui permet alors d'avoir accès à un vaste éventail de capacités. Tout cela fonctionne bien, c'est pratique et surtout, cela permet à chacun de vivre ensuite une aventure différente, voire de rejouer en changeant de style de jeu…, et de partenaire !

Appel à tous les aventuriers

Cependant, ne vous attendez pas à la complexité d'un jeu de rôle du type Baldur's Gate ou Fallout 2, car ici tous les talents et compétences sont transparents pour l'utilisateur. Pas de pourcentages discutables ou de fiches de personnage avec des tonnes de caractéristiques et talents. Tout a été ▶

Le jeune Spock allonge c'est vous ! Et cette donzelle vient tout juste de vous sauver la vie… A ce qu'elle dit la bougresse !

Un bon entraînement dans la guilde des guerriers vous fera monter [illegible] vite de niveau



Attention avant de choisir un familier. C'est un peu comme le mariage, c'est pour la vie !

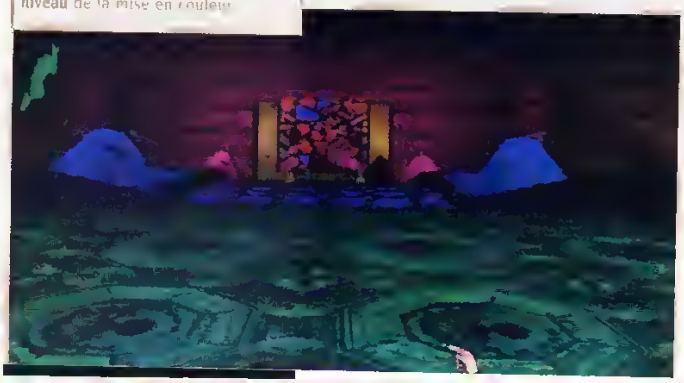
N oubliez pas de regarder chaque objet trouvé.

L'opinion de Cedric

Pas de doute, on retrouve les aventures de Lands of Lore avec plaisir. L'histoire est toujours aussi intéressante, les personnages rencontrés et les créatures combattues nous plongent parfaitement dans cette atmosphère héroïc-fantasy que beaucoup apprecient. Mais alors pourquoi ne pas avoir fait un effort sur le graphisme ? Et en effet, certaines voix de la V.F. sont pitoyables. Autant de raisons qui nous poussent à demander un plus de finition et un plus de soin pour Lands of Lore 4. Mais les fans apprecieront ce nouvel episode

simplifié, le héros utilisant automatiquement ses compétences, avec en outre une interface entièrement paramétrable. Si vous placez le curseur sur une porte, il se transformera selon vos aptitudes, en trousse à outils (crochetage), en poing (défoncer) ou en main si elle est ouverte. S'il possède une compétence de saut, le joueur s'en rendra compte directement à l'écran, le héros pouvant sauter plus loin, plus haut... En combat, selon ses capacités, les armes utilisées et les armures, vous serez plus ou moins efficient au corps à corps ou à distance. Vous pouvez aussi utiliser la souris pour accéder à tous les menus et actions, mais il existe surtout des raccourcis clavier, pour utiliser au maximum une quarantaine de touches. Il n'y a pas non plus véritablement d'alignement, même si certaines actions (vol ou agressions gratuites) peuvent se retourner contre vous, avec par exemple une radiation de la guilde des moines ! Sinon, vous pouvez « ramasser » quasiment tous les objets que vous trouverez sans aucun problème, le vol qualifié n'existant en fait que dans les magasins..., si vous vous faites attraper ! D'ailleurs, les premières heures de jeu consisteront à explorer méticuleusement Gladstone et ses environs, pour trouver de nombreux objets, armes et armures, bizarrement cachés dans des troncs d'arbres (chi d'œil au premier volet ?), ou disséminés un peu partout, dans des tonneaux qui traînent en ville ou dans des endroits plus discrets. Il faudra d'ailleurs vous faire vous aussi des caches ou revendre un maximum de matériel car très vite, vous allez vous retrouver avec un inventaire plein à craquer, surtout qu'il vous faut gérer vos stocks de nourriture. Certains apprécieront la richesse dans le domaine, avec des centaines d'objets..., d'autres trouveront cela lourd à assumer, l'équipe y étant allée un peu fort tout de même.

Oh le beau melange de teintes. Eh oui, on ne peut pas dire que tous les niveaux sont tres etudiés au niveau de la mise en couleur.



Les Compagnons

...oit votre guilde, vous sera ...igné un familier (une creature ...chantée) qui vous aidera tout ...long de l'aventure. Attention a ...en choisir, car vous ne pourrez ...ius en changer ! Elles possèdent ...hacune des talents très ...par iculiers et n'arrêtent pas de faire des commentaires, souvent énervants mais parfois très pratiques !

Griselda, l'homoncule : identifie les objets, donne de la mana au joueur ou lance un sort de bouclier...

Goldie, la fée paillette : soigne le joueur et trouve des objets de soin, sort anti-poison, identifie les ingrédients...

Lig, le golem de fer : identifie les armes et armures, enfonce les portes, sert de bouclier en combat...

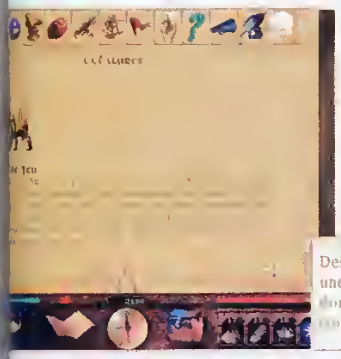
Syruss, l'ombre : cette fouine peut lancer un sort anti-poison ou d'invisibilité et enduit les armes du joueur de poison...

Achetez-leur un moteur 3D !

En effet, le moteur 3D n'est pas vraiment au niveau des produits récemment sortis. Certes il fonctionne aussi sans carte 3D (mais c'est vraiment moche), certes le jeu offre des décors d'une très grande variété,

Dans le coin supérieur droit, quatre boutons permettent de donner des ordres simples à votre compagnon

L'équipe s'est vraiment investie dans le jeu. Ils sont tous partis en reperage en haute montagne !

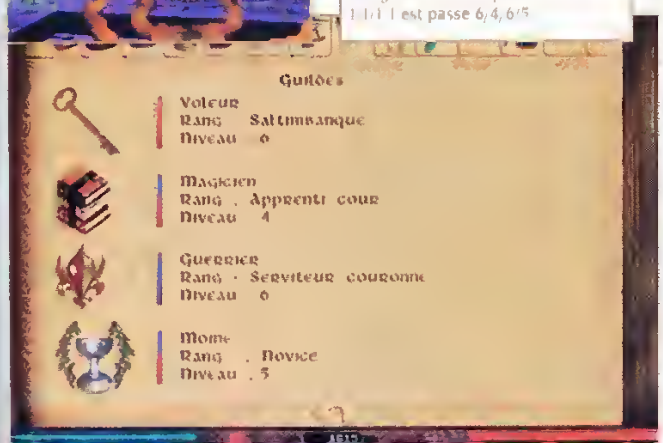


Des votre première rencontre avec un ennemi, une description de ce dernier viendra vous donner quelques infos bien pratiques pour trouver leur point faible.

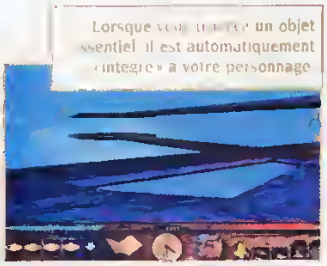
Cette carte se dessine toute seule et indique les lieux essentiels. Vous pouvez même l'annoter

certes le jeu est immense. Mais pour les possesseurs de cartes 3D, c'est relativement décevant ! Le pire est sans aucun doute les personnages, avec une version améliorée de la technologie de Blade Runner, mais un rendu largement inférieur à n'importe quel jeu 3D de ces derniers mois ! Si pour certains monstres cela passe plutôt bien, notamment grâce à de nombreuses animations, pour d'autres, la pixellisation est franchement immonde ! De même, dans les forêts, les murs couverts de textures de feuillage ne trompent personne et on a l'impression d'évoluer dans des décors *kitch*, sans même parler des cieux, vaguement recouverts par une treille... D'un autre côté, la gestion de la 3D est nettement meilleure que dans L.O.L.2 (heureusement tout de même !), avec des zones immenses plutôt bien pensées, aussi bien en extérieur qu'en intérieur, avec des milliers de textures et de détails, dont quelques petites animations, des effets de lumière sympathiques... En fait, c'est surtout lors de l'utilisation de magie que l'on pourra enfin apprécier les graphismes. Si vous accédez aux guildes de magicien ou de moine, vous découvrirez petit à petit de nouveaux sortilèges, nécessitant l'utilisation de mana. Il est à remarquer d'ailleurs que tout comme les points de vie, votre stock d'énergie mystique augmente avec le temps, sans oublier en outre une deuxième forme d'énergie occulte : la magie ancienne, nécessaire pour quelques sorts très puissants. Il existe bien entendu des objets qui accélèrent le processus de recouvrement de ▶

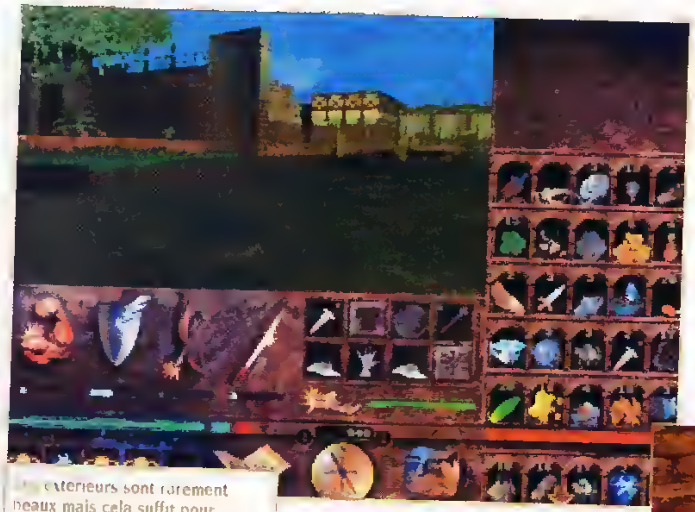
Votre compagnon n'hésitera pas à participer activement aux combats



Voila, apres quelques minutes passees dans la guilde des guerriers, mon joueur niveau 1/1/1 est passé 6/4/6/5



Lorsque vous trouvez un objet essentiel, il est automatiquement « intégré » à votre personnage



Les extérieurs sont rarement beaux mais cela suffit pour plonger le joueur dans le jeu

L'AVIS DE DIDIER

★ Je comptais bien sur L.O.L.3 pour redorer un peu le blason des jeux de rôle 3D, partant du principe qu'après avoir raté le précédent épisode, Westwood allait se rattraper. S'il n'y a rien à dire au niveau du scénario, de la richesse du jeu et de l'interface, on retrouve malheureusement quelques errements, en commençant par le moteur 3D, et des personnages moches. Lorsque l'on voit ce qu'on obtient désormais sur Kingpin ou Half-Life... En plus, certaines voix françaises sont grotesques. Malgré tout, je suis resté dessus de nombreux jours...

Les effets de flammes sont plutot reussis... tout comme l'ensemble des effets speciaux. La vous apprecierez vraiment vos cartes 3D

La magie sera le meilleur moyen pour se débarrasser des ennemis les plus puissants

mana... ou celui des points de vie. Pour ceux qui préfèrent explorer à fond le côté obscur du voleur ou du guerrier, de très nombreux objets (parchemins, baguettes, cristaux...) vous donneront tout de même accès à de nombreux sortilèges ! Les mages peuvent en outre mixer des ingrédients, pour obtenir divers objets aux pouvoirs non moins variés. Cela va du poison que l'on met sur les armes, au bonus en force ou en capacité à combattre, en passant par la vision nocturne...

VIVE LA V.O. !

Pour en finir rapidement avec les autres gros problèmes du jeu, les changements perpétuels de CD sont vraiment énervants, et j'en ai presque regretté de ne pas pouvoir installer les quatre CD en entier sur mon disque dur ! Le plus gênant est cependant la version française, très inégale au niveau des dialogues. Les voix de certains personnages, et surtout leurs intonations, font penser à un groupe d'amateurs sans aucune conviction. Si le problème touchait uniquement quelques personnages mineurs, ce ne serait pas trop grave, mais même le héros semble aussi endormi qu'un Luc ou un Cedric un lundi matin. Pour une fois qu'un jeu américain sort d'abord chez nous, on se demande si du coup, cela n'a pas été un peu bâclé ! C'est dommage car à côté de cela, l'ambiance sonore est excellente, avec une bonne gestion de la 3D qui permet d'entendre arriver certains ennemis par-derrière. Bref, L.O.L.3 se révèle au final un produit très complet, qui vous accroche rapidement et qui dévoile tout son charme au fur et à mesure de l'aventure. S'il est parfois un peu fastidieux de tout explorer, le jeu est plutôt facile, très varié et malgré ses quelques défauts, il mérite vraiment le détour.. ■

Didier Latil

HIT

Lands of Lore III

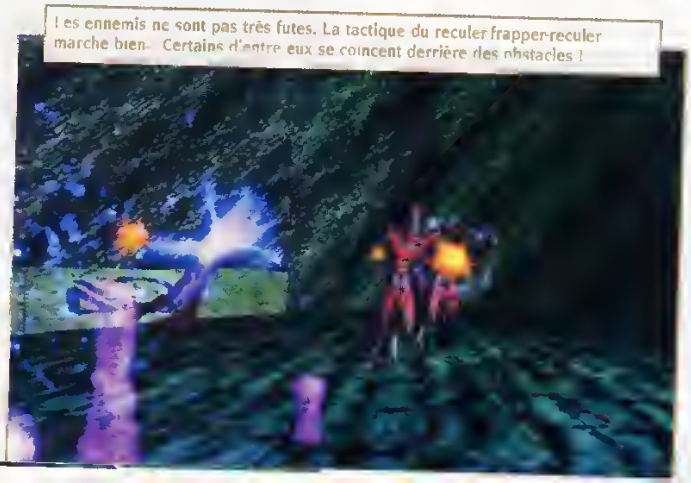
Graphisme	★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- L'idée du compagnon
- Interface conviviale
- Grande diversité

Les moins

- Certaines voix
- 3D encore limite
- Jonglage de CD



Les ennemis ne sont pas très futes. La tactique du reculer frapper-reculer marche bien. Certains d'entre eux se coincent derrière des obstacles !

3617 RESET

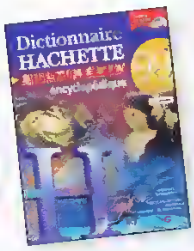
NOUVEAU

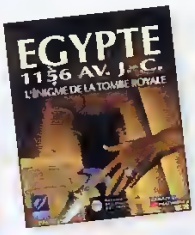
+ de 1.200 produits en catalogue

Recevez la liste complète des produits
en envoyant un mail à : **reset@vous-informe.com**

PAS DE CHÈQUE À ENVOYER
PAS DE NUMÉRO DE CARTE BLEUE À LAISSER

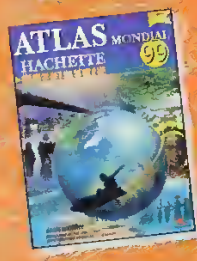
1. ➜ vous vous connectez par Minitel au 3617 RESET
2. ➜ vous choisissez le(s) produit(s) qui vous intéresse(nt)
3. ➜ vous laissez vos coordonnées sur Minitel*
4. ➜ vous recevrez le(s) produit(s) chez vous, par la Poste





3617 RESET vous propose également un vaste choix de matériels : lecteurs DVD, lecteurs de CD ROM 40x, disques durs IDE et SCSI, modems 56k, cartes sons Soundblaster, mémoires, ...

... et de nombreux autres logiciels pour PC, Playstation et Nintendo 64



* Le temps de consultation dépend du produit commandé. Coût d'utilisation du service : 5,57 F/mn

Illustrations non contractuelles. Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Les produits présentés reflètent l'offre du 01/02/1999. 3617 RESET se réserve le droit de supprimer certains d'entre eux de son catalogue. PASSION INFORMATIQUE JO 12/08/91

Les simulateurs de vol Seconde Guerre mondiale se suivent... et ne se ressemblent pas ! Heureusement pour nous d'ailleurs ! Après Microsoft et Microprose, c'est au tour de Jane's de nous mettre aux commandes de vieux coucous !

World War II Fighters

Tête-à-tête (brûlée)

Aaaahh, on les aime bien ces cercueils volants ! Ils font des bruits bizarres au moindre piqué, perdent dès que l'on tire sur le manche (contrairement à mon ex) et protègent autant le pilote qu'une Lada. C'est dire si l'on est en sécurité ! Et pourtant, les simulateurs de coucous remportent souvent plus de succès que les modernes. Est-ce à cause des *dog-fights* fiévreux, du bruit des moteurs, des blousons en cuir ou à l'absence de missiles longue portée qui dégomment un ennemi à 50 miles ? Chacun a ses raisons mais ce qui est sûr, c'est que les éditeurs ont profité de cet engouement pour nous sortir des simulateurs en rafale. Après Microprose et Microsoft, c'est au tour de Jane's de nous envoyer en l'air avec un jeu qui ne manque ni de charme ni d'attraits. Et les sorties récentes de European Air War, Combat Flight Simulator et autres Fighter Squadron n'y changent rien ! World War II Fighters était attendu par les passionnés et ils ne devraient pas être déçus !

La gestion du soleil est très réaliste : on est souvent aveuglé lorsqu'on vole face à lui. Dommage que les lunettes de soleil ne soient pas prises en compte

Pleins gaz

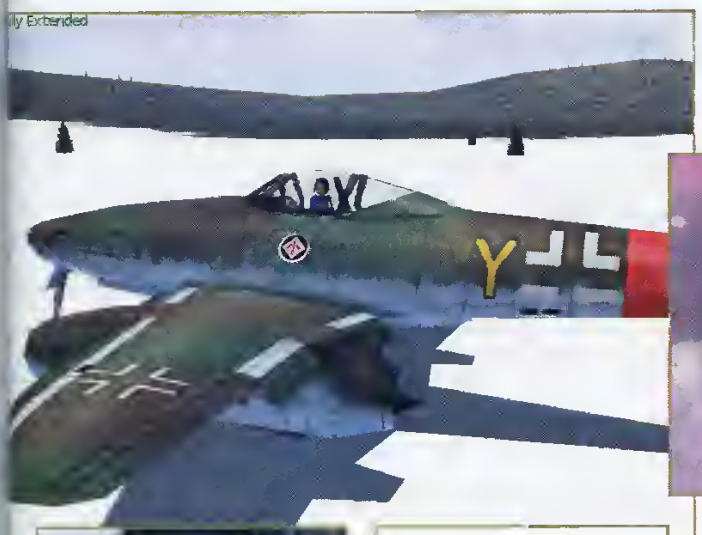
Aussitôt le jeu installé, on est dans l'ambiance : jazz entraînant signé Glenn Miller, interface graphique luxueuse, menus clairs et une option décollage immédiat en évidence ;

Les nuages et les effets de fumée sont tous en 3D : si on passe à l'intérieur, on y voit goutte !

Les *cockpits* sont remarquablement reconstitués, même s'ils diffèrent de quelques points de détail avec les originaux

Il ne faut pas se fier à ce ciel bleu : on évolue parfois dans une véritable purée de pois qui ne facilite pas les combats

Format CD-ROM PC
Éditeur EA/Jane's
Sortie Disponible
Prix env. 370 F
Genre simulateur de vol
Config. mini. Pentium 200, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte 3D
Config. recom. P333, 64 Mo de RAM, CD-ROM 4x, ATI Rage 128
Version testée bêta
Problèmes rencontrés aucun



Les combats donnent l'occasion de vérifier la justesse du modèle de vol. Ici, on remarque qu'on vole moins bien sans hélice

Ceux qui jouent avec la vue Cockpit s'apercevront vite qu'on ne continue pas une mission avec une verrière dans cet état !

Pour ne pas perdre un pilote, pourquoi ne pas atterrir en rase campagne au lieu de s'éjecter ?

Avant d'engager un avion, tentez donc de repérer les marques sur la carlingue : plus il y en a, plus le pilote a fait de victimes !

L'opinion de Cedric

★ *Entre nous, sortir un simulateur de vol, même s'il est basé sur la Seconde Guerre mondiale, est assez osé en ces temps troubles de Balkans en plein merdier. Et alors ? Eh bien W.W.II Fighters est une réussite, voilà tout. L'ambiance est très bien retranscrite et on prend plaisir à se la jouer Papy Boyington le temps de descendre quelques zings ennemis. Le pilotage est facile à maîtriser et ne demande pas des heures de lecture d'un manuel lourdingue. Une véritable joie, en somme, que d'arpenter les airs.*

idéal pour se faire une première idée du jeu. Personne n'y résistera et c'est tant mieux : en un clic, on se retrouve en plein ciel aux commandes d'un appareil. Pile en face, un Messerschmitt, youpi la fête va commencer. Fichtre, c'est beau ! Le *cockpit* est très bien reconstitué et il suffit de passer en vue externe pour s'apercevoir que la modélisation des avions est magnifique et bien supérieure à celle de European Air War. Mais ce qui fait encore plus de bien aux yeux, ce sont les éclairages sur la carlingue : reflets du soleil et ombres dynamiques sont incontestablement les plus beaux effets jamais vus dans un simulateur de vol.

Pas besoin de se promener trois heures dans le ciel avant de tomber sur un adversaire puisque la touche « Entrée » permet de cibler les avions ennemis et de passer de l'un à l'autre. Une grosse flèche rouge indique le cap à tenir. En quelques instants, on se retrouve donc à proximité de son nouvel ami. Ah, ça fait plaisir : on se frôle, on s'observe, on se touche presque (oh oui, oh oui) et on se tire dessus dans la joie et la bonne humeur. La vue Padlock permet même de suivre sa cible des yeux dans le *cockpit* ainsi qu'en vue plein écran.

Bon, c'est sûr, le système de ciblage n'est pas réaliste du tout. Et la petite vue de l'avion accroché, en bas de l'écran non plus. Mais c'est bien pratique et ça évite d'errer des heures dans le ciel à la recherche d'une patrouille ennemie. En plus, cette option fonctionne pour les avions, les cibles au sol et les bâtiments. C'est idéal pour se repérer et ne jamais être perdu, comme c'est souvent le cas dans les vieux simulateurs de vol.

Les premières impressions sont donc plutôt bonnes : on en retient surtout une impressionnante réalisation gra- ▶

L'interface est conçue comme un musée virtuel dans lequel on se déplace de salle en salle. Pratique et joli !

Une fois les objectifs remplis, on est libre de rentrer à la base et d'atterrir ou de sortir du jeu.

Les missions de nuit ne sont pas les plus simples, car sans lunettes d infravision, ben on n'y voit rien !

Attention aux tirs de DCA : il est trop bête de rater une mission à cause d'une misérable pièce d'artillerie !

phique et une prise en main immédiate. Après ce petit vol d'essai, il est temps de s'orienter vers quelque chose de plus sérieux.

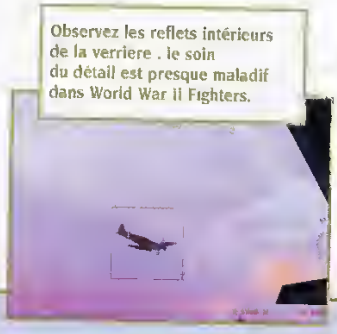
L'aile ou la cuisse

Effectivement, le jeu propose une vingtaine de missions Solo et une campagne dans le camp allié uniquement. Mais quelle campagne ! Effectivement, il s'agit ni plus ni moins de la bataille des Ardennes, encore jamais recyclée dans un jeu de ce genre ! Toutes les phases de cette longue bataille ont donc été respectées et chaque mission permet au joueur d'avancer dans le conflit. Il aurait été sympa de laisser plus de liberté grâce à une campagne dynamique, mais Jane's a préféré donner dans le traditionnel. Les habitués du manche apprécieront l'originalité du contexte, surtout s'ils sont lassés des conflits classiques. Cependant, au niveau concret, ça ne changera pas énormément les choses puisque les missions sont habituelles. On éradiquera donc des convois blindés ou non, on dégagera un front (plus court sur les côtés), on patrouillera, on escortera des bombardiers, etc. Il ne faut pas s'attendre à de grandes surprises, même si l'intérêt est généralement au rendez-vous. Tout a été pensé pour que le joueur ne soit jamais perdu et puisse foncer vers l'objectif.

Bon, présenté comme ça, on peut avoir l'impression que World War II Fighters est un jeu d'arcade. Il n'en est rien. Si la prise en main est rapide et que les novices sont accueillis à bras ouverts grâce à plusieurs niveaux de difficulté et à une option « résurrection immédiate » (en clair, vies infinies), les amateurs seront ravis par le modèle de vol des appareils. Il ne sont pas nombreux (P-38 Lightning, P-47 Thunderbolt, P-51 Mustang, Spitfire, Bf-109, FW-190, Messerschmitt, etc.) mais se pilotent tous différemment. On sent très bien la lourdeur d'un bombardier et la maniabilité d'un Messerschmitt

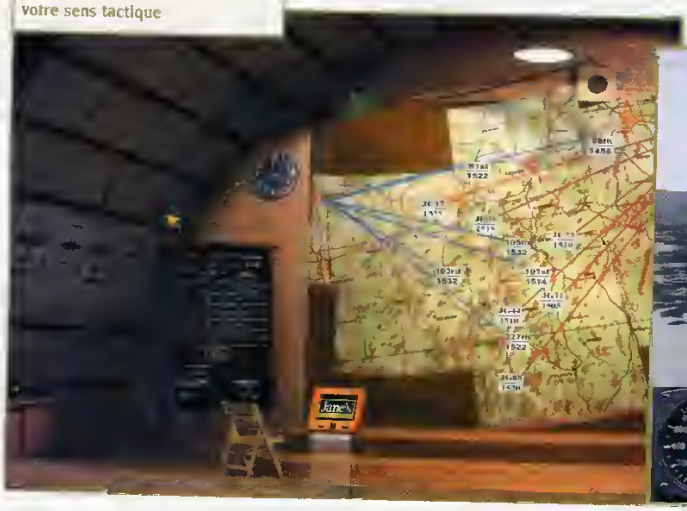
Ma qué c'est bô !

Ce qui impressionne le plus dans le jeu, c'est sa réalisation. Graphiquement, c'est le ciel le plus soigné qui nous ait été donné de voir : les nuages et la fumée sont en vraie 3D et les appareils sont admirablement modélisés, comme je l'ai déjà dit. Au sol en revanche, une petite déception attend le joueur puisque les textures ne sont guère variées. Heureusement, il arrive fréquemment de survoler de petits villages dont les bâtiments sont en 3D. Le terrain est



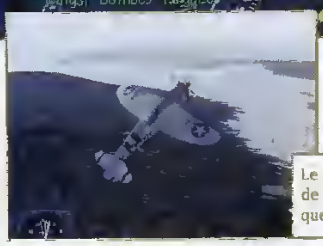
Observez les reflets intérieurs de la verrière : le soin du détail est presque maladif dans World War II Fighters.

Cette carte d'état major vous donnera l'occasion d'exercer votre sens tactique



Ceux qui jouent en plein écran peuvent afficher les cadrans de leur choix en bas de l'écran. Pratique pour le cap notamment.

La vue Padlock est très bien réalisée. Pour les manuels le « coolie hat » permet d'en faire de même, mais à son gré.



Le *looping* est une manœuvre de base pour s'évader d'une traque insistante que l'ordinateur utilise beaucoup

assez vallonné et souvent garni d'arbres (attention aux rase-mottes, on a vite fait d'accrocher une aile !). Un beau travail a également été fait sur les explosions : un appareil en feu laisse derrière lui une grande traînée de flammes en perdant ses boulons. Quant aux impacts, ils sont très variés et peuvent occasionner des dégâts très différents : de l'instrumentation au moteur touché, en passant par une aile sectionnée ou une verrière brisée... Évidemment, ensuite, il est plus difficile de prendre de l'altitude. La gestion des dommages est donc très réaliste et ne décevra pas.

Ondes positives

L'ambiance est également formidable : la musique du jeu est cinématographique et on attend pas mal de temps avant de la désactiver (si on la désactive !). La radio, quant à elle, crache des informations sur les cibles continuellement. Lorsqu'un camarade se fait abattre, on l'entend même hurler ! Eh oui, car on est jamais seul en mission : comme on participe à des opérations de moyenne envergure, il n'est jamais question de jouer les justiciers solitaires. Les coéquipiers participent donc toujours à la fête et aident le joueur à remplir les objectifs. Et comme l'intelligence artificielle n'a pas été bâclée, l'issue des combats n'est jamais certaine et il peut arriver que l'on soit le seul survivant de son escadron ! On regrette simplement de ne pas pouvoir donner d'ordres à ses compagnons, car lorsqu'on est poursuivi par deux chasseurs, on a beau crier à l'aide, personne, à part les voisins de palier, ne viennent vous aider. L'ennemi, lui, agit collectivement et de manière cohérente. Lorsque l'on attaque un blindé à la mitrailleuse, il ne reste pas bêtement immobile et se remet en route.

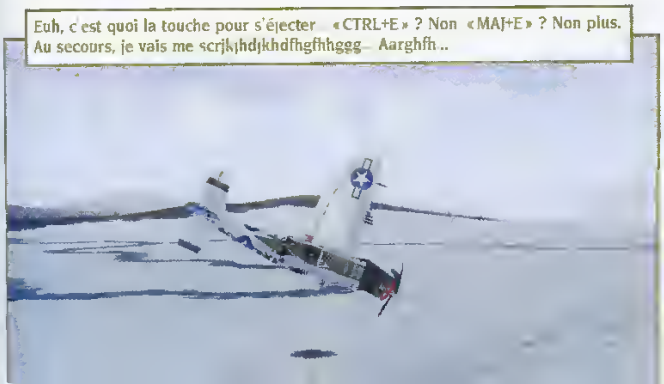
Alors à qui s'adresse ce simulateur ? C'est simple, à tout le monde ! Est-il meilleur ou moins bien que ses concurrents ? J'avoue qu'il m'a séduit. Cela ne tient pas à grand-chose : une ambiance, une certaine facilité et une grande beauté graphique. La bonne idée des développeurs est de l'avoir situé à mi-chemin entre le simulateur pour *hardcore gamers* et le jeu pour débutants.

Volez en toute sérénité

Quant à la configuration, si le jeu tourne correctement sur un P333 avec 3dfx, il donnera toute sa mesure sur un Celeron 400 et avec une ATI Rage 128 32 Mo, type Fury. Il sera alors possible de jouer en 1 024 x 768 en 32 000 couleurs : quelle claque ! Il faudra de toute manière prévoir de la RAM (64 Mo minimum). En plus de ses qualités, le jeu propose un éditeur de missions simple et efficace, un mode Multijoueur permettant de jouer en Coopératif (jusqu'à huit), une bonne documentation et une musique excellente. Finalement, il n'y a aucune contre-indication : vous pouvez vous jeter sur ce jeu en toute sérénité ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

Une fois dans les six heures de l'ennemi et à si proche distance, il n'y a plus qu'une chose à faire... Mais non crétin, pas s'éjecter.



Euh, c'est quoi la touche pour s'éjecter... « CTRL+E » ? Non « MAJ+E » ? Non plus. Au secours, je vais me scrjkjhdjkhdfhgfhhggg... Aarghfh..

Quelques *briefings* sont illustrés par de petites séquences cinématiques qui utilisent le moteur 3D du jeu.

L'avis de Luc-Santiago

★ *Ceux que la complexité de Combat Flight Sim rebutent et qui redoutent la réalisation moyenne de European Air War peuvent se jeter tranquillement sur W.W. II Fighters.*
★ *C'est graphiquement et musicalement très réussi et il n'y a pas de prise en main fastidieuse. En même temps, le réalisme et le modèle de vol ont bénéficié d'un soin attentif, tout comme la difficulté progressive. En résumé : le jeu est réussi, mais demande une configuration honnête pour éblouir.*
★ *Avis aux Papy Boyington virtuels, la chasse est ouverte !*

HIT

World War II Fighters

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Réalisation
- Musique
- Ambiance

Les moins
- Pas de wookies
- Textures au sol
- Abasgassot

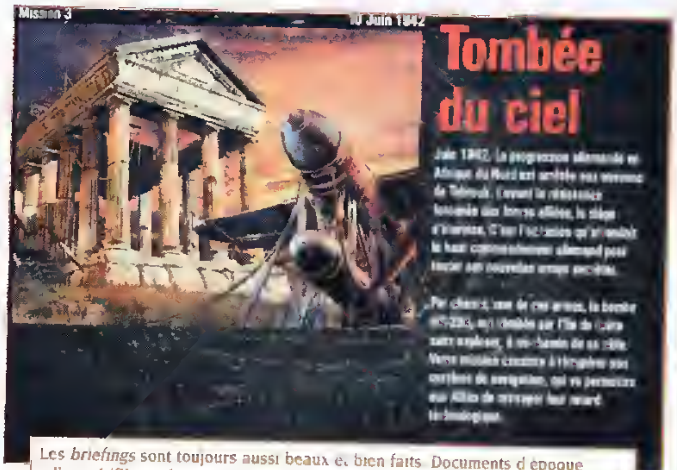
Observer, bouger, sauvegarder, réfléchir,... heu... sauvegarder (on sait jamais), ramper, égorger, sauvegarder,... sniper, déclencher l'alarme, mourir, charger,... sauvegarder ?... Bon, ça suffit comme ça, je fais une embuscade et je tire sur tout ce qui bouge !

Commandos

Le Sens du devoir

Tirez-moi d'là !

Vous l'aurez compris, cet *add-on* va donner du fil à retordre aux six salopards du PC. Va falloir vous la donner les gars, Le Sens du devoir a été étudié pour vous mener la vie dure. C'est mieux réalisé, plus riche, plus difficile, plus tout quoi. Est-il besoin de rappeler que Commandos est le jeu dans lequel il suffit de se gratter le nez pour déclencher l'alarme. Il est vrai qu'une bonne partie du charme de Commandos provient de sa difficulté. Un Commandos facile, ce serait un peu comme un Charles sans Bronson, un Lee sans Marvin, une soupe sans moustaches... oui, bon. Il est amusant de noter à ce propos qu'il y a désormais un mode Facile et un autre Difficile, comprenez par là « pas facile » et « très difficile ». Il n'y a que le nouveau didacticiel qui soit sans risque, mais alors là, vraiment sans risque. Après avoir assisté passivement à la présentation de vos hommes, vous effectuez deux missions (même carte mais avec des commandos différents) où vous ne pouvez pas mourir. Cet égard pour les débutants peut paraître bizarre vu que Le Sens du devoir s'adresse clairement aux pros du premier épisode, avec ses huit longues missions et son foisonnement d'ennemis. Vous n'avez même pas besoin du jeu original pour l'installer (ce qui est très appréciable soit dit en passant). Pyro Studios cherchera-t-il tout à la fois à élargir son public et à placer la barre plus haut ?



Les *briefings* sont toujours aussi beaux et bien faits. Documents d'époque à l'appui (films, photos).

Sir, yes Sir !

Toutes les fonctionnalités du premier volet sont conservées. Il n'y a que des ajouts. Vos hommes, pour commencer, ont de nouvelles aptitudes. Ils ont

Regardez s'ils ne sont pas mignons, tous. Chacun le sien, comme ça il n'y a pas de jaloux

Boum badaboum ! C'est le moment que je préfère. La victoire est proche !

Format CD-ROM PC
Éditeur Eidos
Sortie disponible
Prix N.C.
Genre stratégie en temps réel
Config. mini. P133, CD-ROM 4x, 16 Mo de RAM, Win95
Config. recom. P200, CD-ROM 4x, 32 Mo de RAM, Win95
Version testée bêta française
Problèmes rencontrés partage réseau coupé

Les autruches attaquent ! Duais ! Allez-y les autruches ! On s'en fout de la discrétion, picorez-moi ces aryens !

Les poules réagissent quand vous tirez près d'elles. Là, j'en ai tué une pour voir. Mais apparemment, les soldats allemands n'aiment pas qu'on touche à leurs poules

subi un entraînement intensif au jet de pierres et au lancer de paquets de clopes. Les pierres (inépuisables) servent à détourner l'attention des ennemis et ne servent qu'à ça : ceux qui pensaient continuer l'Intifada chez les nazis vont pouvoir se rasseoir. Avec les cigarettes, vous faites d'une clope deux coups : vous attirez une sentinelle hors de son itinéraire, et si vous la laissez repartir, elle fait une pause plus tard dans sa ronde pour griller sa sèche (et paf ! elle chope un cancer, en fait c'est d'une clope trois coups). Vos commandos peuvent dorénavant tenir un ennemi en joue et lui faire accomplir des actions sous la menace : principalement aller papoter avec un autre soldat pour modifier son angle de vision. En ce qui concerne les spécialités, le béret vert peut désormais assommer un ennemi, lui passer les menottes, pousser des wagons ou des voitures. Il est encore plus balèze qu'avant. Le conducteur a un gros fusil – un machin genre Entfield qui tire vachement loin – et une matraque. Par contre, l'artificier, le tireur d'élite et le *marine* (pardon, le «nageur de combat») font la gueule parce qu'on ne leur a rien donné pour Noël (hum). Heureusement qu'on a pensé au *frenchy*, le seul – *briefings* mis à part - dont la voix soit bien rendue dans la version française. Le plus content de tous, c'est quand même lui, l'espion, avec ses jolies menottes, sa bouteille de chloroforme et sa garde-robe. Il peut maintenant chiper l'uniforme d'un Allemand qui a été fait prisonnier, et se déguiser en simple soldat (pas génial, car il n'a aucune autorité sur ses supérieurs et un gradé peut le repérer), en officier (le top) ou même en gardien de zoo (la tip). Si vous êtes persévérant, vous aurez droit au contact hollandais, Natasha, une nana super canon qui séduit l'Allemand. Le problème, c'est qu'elle n'apparaît que dans la dernière mission.

L'interface n'a pas changé. Cependant, comme il y a plus d'objets à manipuler, certains raccourcis clavier ont été modifiés.

Quoi de neuf, soldat ?

Le moins que l'on puisse dire est que les développeurs de Pyro sont des perfectionnistes. Tout un tas de détails ont été améliorés : les décors ▶

Espion + chloroforme + menottes + soldat allemand de la Seconde Guerre mondiale = nazi à poil

Dans Le Sens du devoir, vous incitez l'ennemi à fumer. Premier effet : il modifie sa ronde. Deuxième effet : il chope le cancer.

C'est par ici la sortie. Dans la septième mission, tous les prisonniers doivent s'échapper sains et saufs. Sinon c'est raté.

L'opinion de Cedric

★ *Certes, les innovations de cet add-on se comptent sur les doigts d'une main. Certes, aucune amélioration graphique n'est à se mettre sous la dent. Une nouvelle unité aurait été, par exemple, bien appréciable. Reste que Commandos sera toujours Commandos. Le coup du paquet de clopes est vraiment excellent, les nouvelles cartes sont grandes et les missions sont vraiment agréables. Il serait donc dommage de se priver d'un tel plaisir, idéal pour nous faire patienter avant Commandos 2.*

Lui, j'aimerais bien le taper, mais si je me laisse aller, je vais encore déclencher l'alarme.

L'avis de Noël

★ *Le Sens du devoir comporte huit cartes plus grandes, plus riches et plus difficiles que celles de Commandos. Il faut s'accrocher pour aller au bout des missions sans déclencher l'alarme. Néanmoins, les nouvelles fonctionnalités ouvrent la porte à un plus grand nombre de tactiques. Les choix pour aller au bout d'une opération sont encore plus nombreux qu'avant. On aimerait pouvoir rejouer à Commandos – Derrière les lignes ennemies avec ces nouveautés. Mais la suite devrait être Commandos 2 dont le gameplay sera, paraît-il, totalement différent.*

Ah, mon Dieu ! Mais ils me mangent ! Quel est l'abruti qui a oublié de filer à becter aux fauves ?

Ce prisonnier joue au yo-yo. C'est louche. Un mec qui joue au yo-yo dans un camp de prisonniers garde par des nazis, c'est louche.

▶ sont magnifiques, ça bouge, c'est beau, c'est plein de vie (il y a des mouettes, tout plein de p'tits zoziaux en tout genre, des autruches, un berger allemand et même des poules). Bien sûr il n'est toujours pas question de faire pivoter les décors, mais avec une telle qualité graphique, on ne peut pas tout avoir. De nouvelles icônes animées s'affichent pour différencier la plupart de vos diverses actions possibles. Quand on assomme ou qu'on endort un ennemi, il s'écroule dans des petits scintillements. Quand on lui passe les menottes, il se tortille assis par terre. Le leurre du béret vert est détruit si une bombe explose à proximité (ce qui est tout de même plus logique). Les animaux du zoo ont leur propre angle de vision et réagissent à vos actions. Pour ce qui est des missions, vous avez droit à la Grèce, la Hollande, la Prusse, l'Allemagne, un camp de prisonniers, etc. Vous avez des objectifs principaux à remplir (détruire des avions, kidnapper un colonel allemand ou voler des documents secrets), mais également des consignes secondaires à respecter (capturer un pilote, dynamiter un bâtiment d'officiers, etc.). Et respectez-les parce que sinon Montgomery ne sera pas content. L'*add-on* de Commandos est donc une réussite, bien qu'on aurait aimé s'amuser avec d'autres personnages – tels que Natasha. Même si le bruit du leurre est toujours aussi stressant, si vos hommes semblent se traîner dès que vous augmentez la résolution, et si au moindre mort, toute la mission tombe à l'eau, on se laisse séduire par le *challenge* du Sens du devoir. ■

Noël Chanat

Ça, c'est la boîte de nuit de Natasha. Elle a bon goût, n'est-ce pas ? C'est en tout cas ce que pensent les Allemands qui la suivent du regard

HIT

Commandos

Graphisme	★★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Nouvelles tactiques
- Beauté du jeu
- Souci du détail

Les moins
- Dur dur
- Contrôle des véhicules
- Voix françaises

Offrez vous les meilleurs produits :

3617 ALLCD*NS

5,57F/ mn

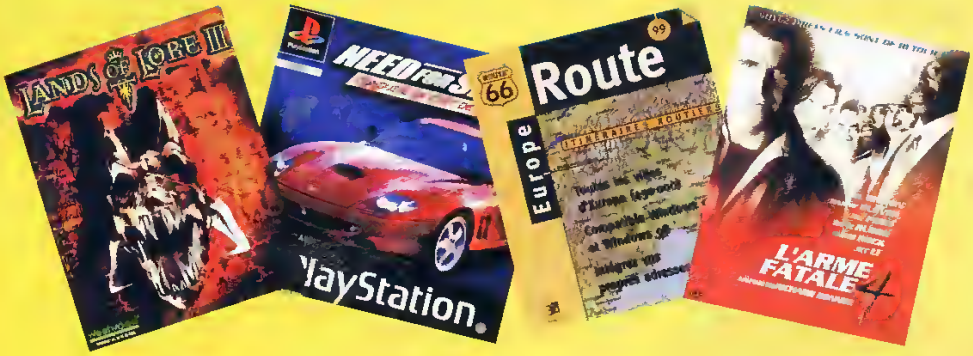
Sans chèque, ni CB

Hardware PC

Consoles

Indiquez vos coordonnées

Nous faisons le reste



PC de Poche

Films DVD

Sur simple demande notre catalogue CDRom

- **+ de 4000 produits référencés**
- **CDRom Jeux, Utilitaires...**
- **Hardware PC**
- **Consoles PlayStation, N 64 & Game Boy**
- **CDRom Charme**
- **Films DVD**
- **Home Cinéma**
- **Téléphonie...**

Téléphonie

Commandez & réglez par CB

3615 NSOFT

2,23F/ mn

Tél : 03 27 65 19 78 - Fax : 03 27 65 23 26 Siret 399 259 365 00027 Ape 5268

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs New Soft se reserve le droit de supprimer certains produits de son catalogue - Illustrations non contractuelles

DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

A expédier à New Soft
44A, Avenue de Ferrière
59131 ROUSIES

OUI je désire recevoir votre catalogue sur CDRom, & je participe aux frais de port pour seulement 19F

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CP _____ VILLE _____

Ci-joint mon règlement par : Chèque, Carte Bleue ou Mandat

CB _ _ _ _ / _ _ _ _ / _ _ _ _ / _ _ _ _ Exp : _ _ / _ _

GEN 4/05/99

Eidos, ce n'est pas que Tomb Raider ! Ils éditent aussi un jeu au style assez confidentiel chez nous mais qui fait un tabac en Angleterre, L'Entraîneur 3. Un jeu de gestion d'un club de football qui, dans son genre, semble bien être un modèle du genre.

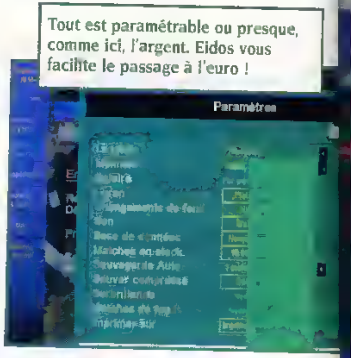
L'Entraîneur 3

Et 1, et 2 et Manager 3 !

Même si ce n'est sûrement pas le jeu le plus attendu du moment en France, c'est avec un plaisir non dissimulé et la gourmandise du *fan* de la première heure que je me suis lancé dans le test de la nouvelle version de L'Entraîneur. Et d'emblée, il apparaît que ce troisième volet va s'imposer comme le plus abouti des jeux de ce style. Il faut dire que les choses ont été faites dans les règles de l'art, puisque toutes, absolument toutes les règles de la F.I.F.A., de l'U.E.F.A. ou encore des différentes fédérations nationales sont gérées avec précision. Mais ce n'est pas la seule nouveauté de ce troisième *opus*. En effet, Eidos n'a pas lésiné sur les changements et franchement, on peut dire que c'est une réussite !

Premièrement, l'interface graphique a été entièrement revue. Pas d'inquiétude pour les puristes, il n'y a toujours que des phrases pour décrire les matchs et les seules images sont celles qui apparaissent en fond d'écran. Toutefois, les phrases sont cent fois plus nombreuses et décrivent avec précision les actions. De plus, et ce n'est pas trop tôt, elles sont écrites en bon français ! D'autre part, les photos, là aussi bien plus présentes qu'avant, ont été réactualisées. À nous les embrassades des Français un certain 12 juillet au soir !

De nouveaux écrans plus lisibles et plus fonctionnels remplacent les anciens, plutôt tristounets et austères. Un nouveau *look* qui donne encore plus de sérieux à la simulation. Des menus déroulants et des filtres (dont vous fixez les critères) vous permettent de rechercher joueurs, clubs ou entraîneurs de manière simple et efficace, pour peu qu'ils soient recensés dans l'immense base de données que gère le jeu (pour le P.S.G., pensez à rechercher Amarra Simba, histoire de vous faire rêver !).



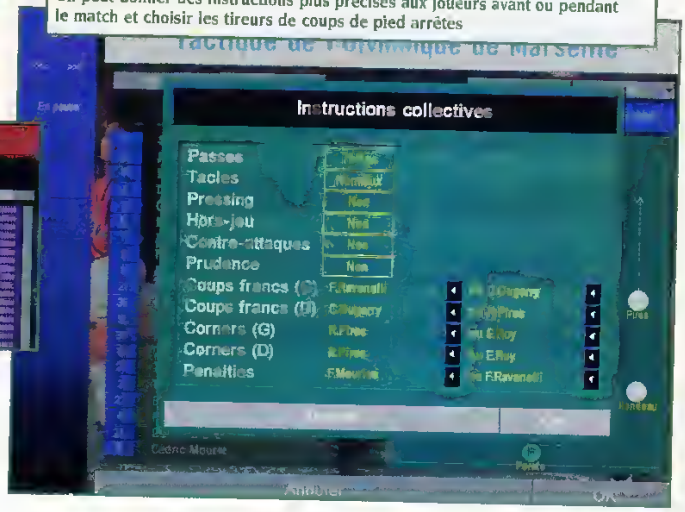
Tout est paramétrable ou presque, comme ici, l'argent. Eidos vous facilite le passage à l'euro !

Tout nouveau, tout beau !

L'un des principaux atouts des anciennes versions était l'énorme base de données. Un point là aussi amélioré tant quantitativement que qualitativement, puisque de nouvelles caractéristiques ont été ajoutées aux joueurs, ce qui rend le jeu encore plus réaliste. Cela rend plus pointue la

Les écrans ont subi un *lifting* aussi réparateur que celui de Cher ! Tout y est véridique et actualisé récemment.

Ah, le Panthéon du football. Le rêve de tout joueur. Désormais, il en existe un par pays et un autre international.

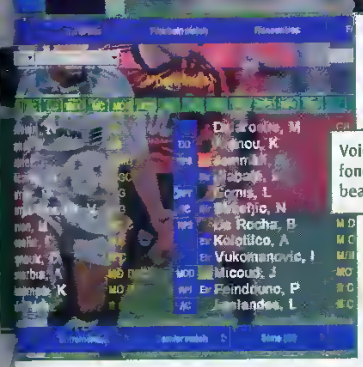


On peut donner des instructions plus précises aux joueurs avant ou pendant le match et choisir les tireurs de coups de pied arrêtés.

Format CD-ROM PC
Éditeur Eidos
Sortie Disponible
Prix env. 370 F
Genre gestion/football
Config. mini. P233, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95
Config. recom. P333, 64 Mo de RAM, CD-ROM 16x, Win95

Version testée
Bêta française
Problèmes rencontrés
Quelques rares retours sous Windows

Voilà qui va faire sourire du côté de Bordeaux ! Il est clair que réussir, même avec un club riche, demande encore plus d'attention qu'avant.

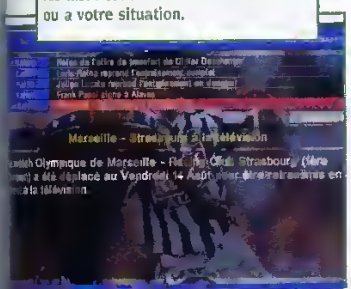


Voici l'écran de base du jeu ou de nombreuses fonctions sont accessibles. L'interface est beaucoup plus intuitive qu'avant.

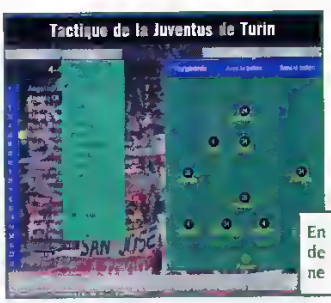
recherche lors des transferts et le placement des joueurs dans les formations. Mais fort heureusement, cela ne vient pas alourdir le jeu, contrairement à d'autres *softs* de ce genre. Et puis il semble que le travail des correspondants de chaque pays ait été bien fait, car les joueurs sont assez bien décrits.

Aux rayons des grandes nouveautés de cette troisième version, il faut souligner le fait que l'on *manage* désormais un groupe de 50 joueurs, puisque la réserve de chaque équipe est prise en compte, et que l'on peut la gérer à sa guise. Il en est de même avec la fonction entraînement qui permet enfin d'utiliser les périodes entre les matchs. Vous pouvez ainsi faire travailler la tactique ou le tir à tantôt tandis qu'un autre pourra retrouver la forme. Cela permet aussi d'accentuer les points forts ou de combler les lacunes de vos joueurs.

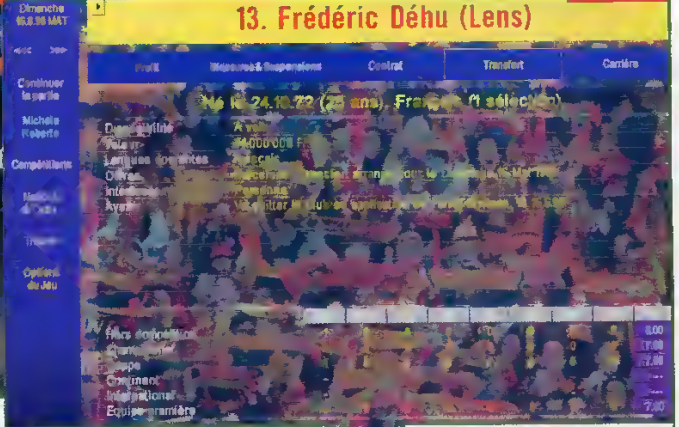
Lisez les infos, c'est ce qu'il vous faut ! Sur cet écran s'affichent les infos touchant à la vie du club ou a votre situation.



Comble du bonheur pour les puristes, on peut enfin changer les joueurs de poste, de côté ou de pied de prédilection. Pour tout cela, vous êtes aidés par le *staff* technique (oui, le vrai !) qui compte des préparateurs physiques, des entraîneurs adjoints, des kinés et des recruteurs (pas de trace de Willy Woet, le soigneur de Festina). À noter que chacun d'entre eux a des caractéristiques qui lui sont propres et ils peuvent être transférés comme des simples joueurs.



En Italie, comme ailleurs, on peut régler le style de jeu de chaque joueur avec une precision que ne renierait pas un horloger suisse.



Les données du jeu sont très récentes comme le prouve cet écran avec l'annonce du prochain départ de Fred Dehu pour le Barça !

Le *staff* gère les entraînements mais c'est vous qui decidez de qui les suit et de leur intensité. Un vrai plus qui n alourdit pas le jeu.

Enfin, côté compétitions, le choix a là aussi été considérablement élargi. Pour la France, rien de moins que les championnats de D1, D2 et national, les deux Coupes et le Trophée des champions. Et pour les amateurs du ventre mou de la D1, la Coupe Intertoto fait elle aussi son apparition. À noter aussi que pour la première fois, le jeu est possible en réseau (enfin !), mais fort est à parier que les temps de chargement et les multiples options risquent d'alourdir ce mode de jeu. ■

Michel Robert

Le jeu gère 15 championnats nationaux differents parmi les plus grands. Si vous voulez tous les activer, veillez à avoir une solide configuration sur votre PC !

L'avis de Michel

★ *Étant un fan, je ne peux qu'être ravi de la sortie de*
★ *L'Entraîneur 3. Il est très jouable et vous place réellement*
★ *dans la peau d'un manager. Mais si vous n'êtes pas passionné*
★ *par le football (malheureux), passez votre chemin.*
★ *La réalisation graphique et sonore n'est pas primordiale dans ce style de jeu (ce qui explique les notes techniques), mais le lifting subi par L'Entraîneur 3 ne sera pas suffisant pour vous dans ce cas-là. Par contre, si vous êtes un mordu du ballon rond, allez-y les yeux fermés, vous ne serez pas déçu !*

HIT

Entrainer 3

Graphisme	★
Son	★★
Animation	★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Interface plus intuitive
- La base de données
- Plus dur

Les moins
- Reservé aux *fans*
- Configuration
- Photos des joueurs ?

La Légende de l'Île perdue

Baldur's Gate

Niveaux 8-9 : rayon aventure

Interplay nous gratifie de la suite de son fabuleux jeu de rôle. Vous qui vous languissiez des hobgobelins, la relève est là. Allez, on reprend sa vieille armure et on repart pour un tour dans les Royaumes oubliés.

Format CD-ROM PC
Éditeur Interplay
Sortie fin avril
Prix env. 2[illegible] F
Genre add-on jeu de rôle
Config. mini. P166, 32 Mo de RAM, CD 4x, Win95
Config. recom. PII-266, 64 Mo de RAM, CD-ROM 8x, Win95

Version testée
Béta anglaise

Problèmes rencontrés
Plantages fréquents aux changements de zones, disparition du curseur sur la carte, jonglage entre les CD du jeu et de l'*add-on*.

On ne présente plus Baldur's Gate : graphismes à couper le souffle, durée de vie extraordinaire, sentiment de liberté inégalé, bref, pour faire court, LE jeu de rôle sur PC. Autant dire qu'au vu de son succès, sa première extension était attendue de pied ferme par les milliers (millions ?) de guerriers, voleurs et autres lanceurs de sorts. Bon, je dois l'avouer, mon premier contact avec la bête fut une mauvaise surprise, en effet, il n'y a qu'un seul CD dans la boîte, et cela semble peu face aux cinq de Baldur's Gate. Mais attendez avant de saisir votre marteau de guerre +6 et d'aller lyncher les programmateurs. Il semble, en effet, que les petits gars de Interplay nous aient rempli cet *add-on* à ras bord. Car non contents de nous proposer de quoi faire progresser nos personnages jusqu'au niveau 10, ils se permettent le luxe de nous proposer de nouveaux territoires à explorer. C'est beau la vie d'aventurier.

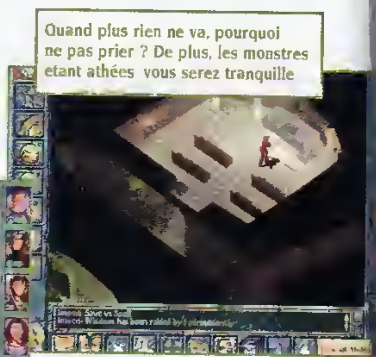
Nos donjons bénéficient de la dernière technologie : baignoires et râteliers d'armes

Monsieur plus

Bon, vous allez me dire : concrètement, il y a quoi de nouveau ? Eh bien, plein de choses. Tout d'abord une flopée d'équipements afin que votre personnage ne prenne pas froid ou soit prêt à en découdre si on le cherche. Ainsi, pour les armes, la plupart des « anciennes » voient leurs versions *upgradées* à la 3.0 (comprendre +3 contre les monstres) et de nouvelles font leur apparition (comme le cimeterre par exemple), le tout dans une farandole de combinaisons d'effets et de bonus, pour la plus grande joie des gros Bill. Pour les armures, c'est la même chose, avec l'arrivée remarquée de l'armure en peau de bête qui ravira les barbares en herbe (bien qu'offrant une protection ridicule). Les autres pièces d'équipement se sont aussi étoffées et on n'aura plus que l'embarras du choix pour équiper ses personnages. Pour ce qui est des sorts, deux innovations. Premièrement, comme vous vous en doutez, il y en a des nouveaux, cou

J'ai comme une petite faim, moi. Heureusement, tous les donjons sont équipés de cuisines

Quand vous tuerez une horreur guerrière, vous aurez le droit à un joli effet pyrotechnique


Quand plus rien ne va, pourquoi ne pas prier ? De plus, les monstres étant athées vous serez tranquille

On sent comme une inspiration Diablo-lique par moments. En tout cas, pas de démon cornu en vue.

Discussion entre Nicolas le jardinier et Tom Pouce le potager serait hante par des tomates vampires.

Malgré la pluie, l epee de votre ennemi restera enflammée · saleté d'arme magique.

Il y a la plage, le soleil et les hobgobelins. Ah, non ! Ils ne sont pas la finalement.

vrant les niveaux 3 à 6. À première vue, il semblerait d'ailleurs que les programmateurs aient évité de mettre les gros sorts de latte pour préférer ceux plus subtils ou défensifs (contrôle de l'esprit, apathie). Une bonne chose cependant, pour les clercs et affiliés, ils auront dorénavant accès à la résurrection (j'en entends qui poussent des cris de joie). Deuxièmement, on trouve beaucoup plus de parchemins de sorts sur les ennemis, ce qui évite de courir acheter des tonnes de sorts aux marchands

Le basilique est une creature concue au poil . regard pétrifiant et peau impermeable

(il est cependant bizarre que certains montres aient des sorts sur eux, les basiliques savent-ils lire ?). Pour finir, vous aurez bien entendu la possibilité de recruter de nouveaux personnages pour votre équipe.

Je me ferais bien un donj'

Pour ce qui est des nouveaux territoires à explorer, vous trouverez principalement une tour, un village et une grande île. Si cela semble peu, il faut préciser plusieurs choses. Premièrement, la tour, poétiquement nommée tour de Durlag, est en fait ce que l'on appelle un donjon, c'est-à-dire une bâtisse, composées de nombreuses pièces truffées de pièges et de monstres sanguinaires, où il y a un trésor fabuleux (dans la dernière pièce, bien entendu). La tour de Durlag a sa petite histoire que je vous laisse découvrir, sachez juste qu'elle est le domaine des morts vivants sous toutes leurs formes et qu'il vaudra mieux être bien équipé avant d'y entrer. Pour finir de vous convaincre, la tour n'est pas seulement construite en hauteur, elle dispose aussi de nombreux souterrains, ce qui, l'un dans l'autre, vous occupera un bon moment. Deuxièmement, certaines quêtes vous renverront dans des endroits déjà visités auparavant (Baldur's Gate pour ne citer qu'elle), ce qui enrichit considérablement le jeu en liant les nouveaux lieux avec les anciens. Troisièmement, la surface de jeu proposée n'est pas si ridicule que l'on peut le penser de prime abord. Et ▶

J'ai l'air fin, téléporté sur une île perdue. En plus, il fait froid et j'ai pas de *Victors Bleus* pour les ours.

L'AVIS DE PIERRICK

★ *Rhaaa ! Oui ! Encore ! Euh... Excusez-moi, c'est l'émotion. Bon, je dois bien l'avouer : je suis fan et j'avais une petite appréhension. Mais cet add-on ne m'a pas déçu. Tout ce qui a fait le charme de Baldur's Gate est présent, et l'exploration de ces nouvelles contrées nous replonge dans l'émerveillement qui était le nôtre lors de notre découverte de la côte des Épées. Bref : du tout bon. Le seul reproche que l'on pourrait faire à cet add-on est : pourquoi un seul CD, même s'il est bien rempli ? On en attendait au moins quinze !*

Les loups-garous sont rapides et vicieux, mais ne valent pas beaucoup d'XP : on ne peut pas tout avoir

pour les monstres ? Ils sont nombreux et costauds. La plupart sont des versions améliorées d'anciens (loups d'hiver, basiliques gigantesques), il y a quelques nouveaux (loups-garous, entre autres), et on murmure qu'il y aurait un vrai dragon (couleur non précisée). Bref, vous aurez de quoi faire, d'autant plus que la plupart démarrent à 2000 XP (qui a dit que AD&D était un jeu de bourrins ?) et qu'ils ne sont pas vraiment contents de vous voir crader leur salon avec vos bottes pleines de boue.

SUR LES TRACES DE PAPA

Côté graphisme, pas de changements majeurs, en tout cas en ce qui concerne la qualité, mais celui de Baldur étant déjà magnifique, cela n'est donc pas vraiment un handicap. On peut par ailleurs féliciter les graphistes pour ne pas nous avoir ressorti du « copier/coller » des décors de Baldur et pour avoir su innover. C'est simple, on ne se croirait plus dans le même monde tant l'ambiance est différente de tout ce qu'on avait vu jusque-là. Certains reprocheront à cette extension d'être trop classique, c'est-à-dire d'étoffer tous les éléments du jeu sans rien apporter de vraiment nouveau par rapport à Baldur. Si cela est vrai dans le fond, le seul plaisir de continuer cette merveilleuse aventure suffit à faire prendre la sauce et on s'escrime à explorer ces nouvelles contrées, à chercher l'objet de-la-mort-qui-tue jusqu'à ce que le soleil se lève et que l'on se dise qu'il serait bon d'aller dormir. Bref, vous l'aurez compris, cette extension se situe dans la lignée du jeu original et vous vous devez de l'acheter si vous avez Baldur, sinon achetez les deux. Je finirai tout de même par une remarque : si Interplay sort un *add-on* tous les deux niveaux, il va falloir être riche (et patient) pour arriver au niveau 25, mais comme on dit : quand on aime, on ne compte pas. ■

Pierrick Bellon

Voilà l'Île perdue, ou tout au moins une partie. En tout cas, elle ne semble pas inhabitée.

Cet *add-on* n'a pas renié la tradition de la tripotée de monstres cachés derrière la porte : la preuve en images

« Gentil dragon. Gentil. » Le problème, c'est qu'il est enrhumé et que j'ai oublié mes mouchoirs en amiante

Serait-ce le bateau du baldurien, célèbre héros de la côte des Épée ? Mystère

HIT

Baldur's Gate La Légende de l'Île perdue

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Lieux intéressants
- Ambiance
- Nouveau matos

Les moins
- Un seul CD
- Peu de nouveaux monstres

Sans CB ni Chèque

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 STORE** et en nous laissant votre adresse de livraison. Ce service vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)*

Jeux

Close Combat 3 - Corsairs - South Park - Baldur's Gate

Future Cop L.A.P.D - Sim City 3000 - Vickings - Anno 1602 - Ring

Top Gun Hornet's Nest - Carmaggedon 2 - Grim Fandango - O.D.T

Front de l'Ouest - Saga: Rage of the Vickings - Worms Arlageddon

Le Gardien des Ténèbres - Wargasm - Fallout 2 - Dominant Species

Falcon 4.0 - S.C.A.R.S - Sin - StarWars Rogue Squadron 3D

Total Soccer - XGames Proboarder - Peugeot Grand Touring

Monkind - Fifa 99 - Tomb Raider 3 - Rainbow Six - Half-Life

Redjack, la Revanche des Pirates - Heretic 2 - Scotland Yard

Populous, A l'Aube de la Création - Railroad Tycoon 2 - Settlers 3

Super Bike World Championship - Nhl 99 - Apache Havoc

X-Files, le Jeu - Capitalism Plus - Tiger Woods 99 - Test Drive 5

Myth 2 - Police Quest Swat 2 - Ultima Online - Mig-29 Fulcrum

Hardwar - Moto Racer 2 - Age of Empires, The Rise of Rome

Speed Busters - Deo Gratias - Sanitarium - Combat Flight Simulator

Caesar III - Mech Commander - F-16 Multirole Fighter

Nouveau

- Plaqué dans un jeu ?
- Astuces et Solutions.

3615 VIDEOFIL

le Maître du Jeu

3617 STORE

* 72 h pour le hardware ** la durée de la communication dépend de l'article

Alors que nos PC résonnent encore des tirs de laser de Earthsiege et de Mechwarrior, Starsiege s'apprête à prendre position sur les disques durs. Rien ne saura enrayer la progression de ce titan dont le pas lourd fait déjà trembler nos moniteurs.

Starsiege

Ballerines taille 910

Un choix varié de *skins* permet d'appliquer de chouettes couleurs et de coller des p'tits flocons.

Avez-vous remarqué comme les éditeurs hésitent à affubler leurs titres-phares d'un «3» fatidique? Alors que les «2» sont légion, Fallout 2, Pandemonium 2... Le chiffre «3» semble souffrir d'un phénomène de rejet, sans doute dû à sa lointaine parenté avec le nombre «13». Certains éditeurs, désireux de poursuivre une recette qui marche, n'ont pas hésité à employer de multiples ruses pour déjouer cette terrible malédiction. Sir-Tech nous a, par exemple, intercalé un Jagged Alliance Deadly Games entre le premier et le second volet de la série. Blizzard, encore plus fourbe, a malicieusement opté pour le titre Starcraft après les mythiques Warcraft 1 et 2. Cette dernière tactique n'aura pas échappé à Dynamix qui nous sert un Starsiege à la place de l'attendu Earthsiege 3.

Comme en témoigne le scénario, il s'agit bien là de la suite directe des deux premiers volets. Alors que l'affreux Promotheus ronge son frein aux confins de l'univers, où les vaillants humains sont finalement parvenus à l'exiler, la Terre renaît lentement de ses cendres. Malheureusement, un fossé se creuse entre la planète mère, qui connaît un rejet de la technologie, et les colonies martiennes et vénusiennes pour lesquelles l'aide cybernétique reste indispensable. C'est alors que l'empereur décide de mettre sur pied une armée pour faire face à un éventuel retour de Promotheus. Cet effort de guerre est très mal perçu par les colonies qui entrent alors en rébellion. Aidées par une technologie extraterrestre trouvée dans une mine, Mars et Vénus s'enlisent dans une guerre fratricide avec mère patrie. Fin calculateur, Promotheus choisit ce moment précis pour surgir des profondeurs de l'univers à la tête d'une armada de cybrides.

Promo sur les Hercs

Les turpitudes de ce scénario original et audacieux donnent matière à deux campagnes. La première vous place au cœur de la rébellion, dans la peau

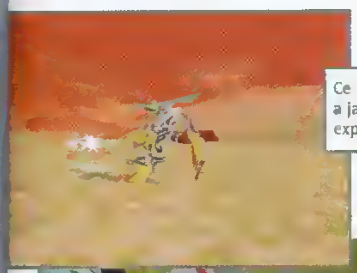
Sous nos yeux ébahis, ce Herc réalise une figure incroyable : un équilibre sur les talons.

Les combats finissent souvent au corps à corps. Dommage qu'on ne possède pas de bras pour s'envoyer des pains

Fidèle à mes ordres, l'artillerie de soutien déchaîne sur l'ennemi son feu destructeur.

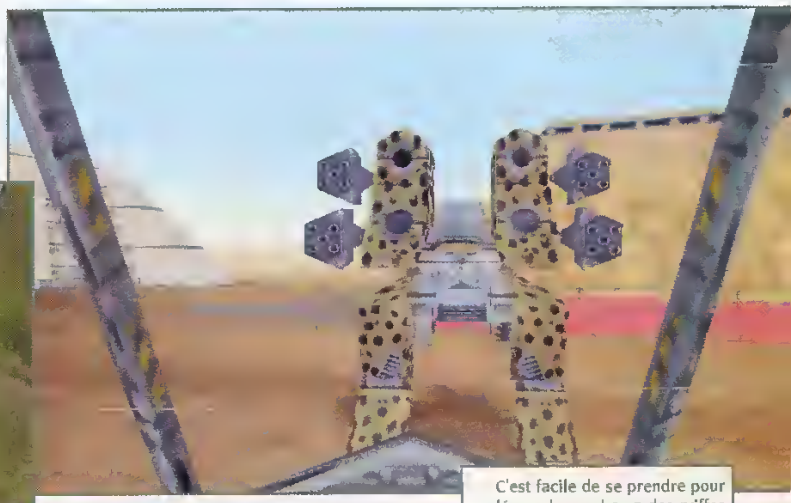
Format CD-ROM PC
Éditeur Sierra
Sortie disponible
Prix env. 300 F
Genre action/simulation
Config. mini. P166, 32 Mo de RAM, carte accélératrice 3D
Config. recom. PII-266, 64 Mo de RAM, carte accélératrice 3D

Version testée
finale américaine
Problèmes rencontrés
gros problèmes lors de l'installation, quelques surprises dans l'affichage des textures



Ce splendide ciel de Mars sera à jamais le témoin privilegie de mes exploits guerriers

Ça ressemble à un saut périlleux croftien, c'est en fait les prémisses d'une destruction imminente.



C'est facile de se prendre pour un léopard quand on a des griffes aussi longues !

(revêtue d'un blindage en titane mercerisé pour l'occasion) d'un gentil martien luttant encore et toujours contre l'oppression organisée par le terrible empereur. La seconde vous donne l'occasion d'incarner l'un de ces misérables cybrides, grossière copie de l'intelligence humaine. Vous aurez alors pour mission de détruire/éradiquer/massacrer ces animaux/humains/bêtes inférieurs qui ont, par le passé, humilié votre vénéré maître : le grand Promotheus. Les luttes fratricides de la campagne humaine s'éteignant naturellement pour faire face à l'envahisseur, il est préférable de la jouer en premier afin de respecter la progression chronologique du scénario de base.

Bien que divisés par l'abîme qui sépare habituellement l'Homme des intelligences artificielles, Promotheus et l'empereur parviennent quand même à un consensus inébranlable en matière de moyens militaires. Fini les chars, armures de combat ou autres unités volantes. La mode est aux bipodes géants, véritables plates-formes d'armements, capables d'écrabouiller une canette de Coca d'une seule de leurs grosses pattes. Les performances des Hercs ne se limitent toutefois pas au recyclage des canettes en sous-bocks métalliques. Vous pourrez constater, à travers quelques missions d'entraînement claires et exhaustives, que leur potentiel est radicalement orienté vers l'atomisation de cibles beaucoup plus grosses.

Le saut du haut d'une falaise entraine la perte de quelques écrous au moment de la réception

Cocktail de technologies

Si le *look* des Hercs hybrides (fin, racé, splendide quoi !) diffère radicalement de celui des engins humains (gros, carrés, plutôt du genre boîte de céréales), ceux-ci se ressemblent franchement pour ce qui est du mode de pilotage et des tactiques de combat. Heureusement, les paramètres à gérer aux commandes des Hercs sont suffisamment nombreux pour permettre aux affrontements de ne pas sombrer dans le répétitif. Par défaut, ▶

Ces explosions sont diablement jolies à voir, ce qui fait deux bonnes raisons de ne pas en être la victime

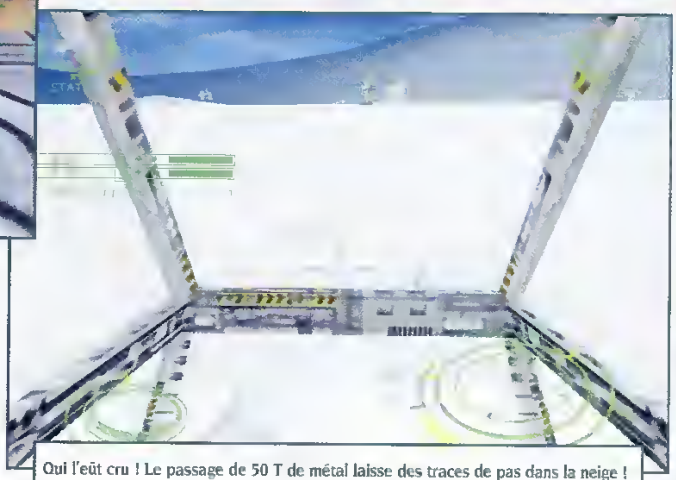
Quand on n'a pas de pattes, on est vraiment prêt à n'importe quoi pour se faire remarquer !

L'opinion de Cedric

★ *On a déjà tout vu, semble-t-il, sur les Mechs et autres grosses machines suprasophistiquées. C'est en effet ce que l'on peut croire lorsque l'on joue à Starsiege. Rien de bien novateur, notamment au niveau du graphisme et des textures trop dépouillées. On se rabattra donc sur une gestion des équipiers assez sympa, ainsi que des terrains optimisés pour le combat. Ajoutons à cela une prise en main extrêmement rapide et voilà un jeu qui ravira les petits nouveaux, mais qui risque de laisser les fans de Mechs sur leur faim.*

Cet Herc s'est attaché un grand néon autour de la taille dans le but de faire l'intéressant

Admirez le terrain de jeu qui se profile derrière moi. À croire que cette ville a été construite dans ce but.



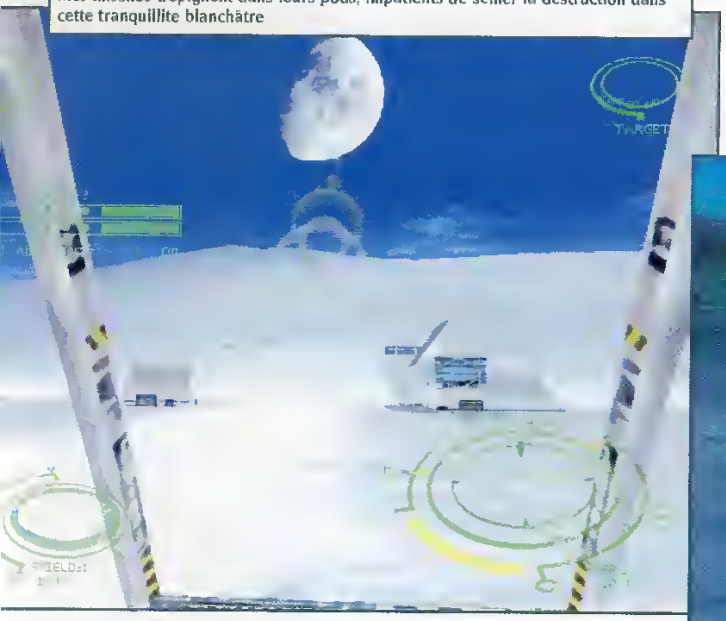
Qui l'eût cru ! Le passage de 50 T de métal laisse des traces de pas dans la neige !

▶ les tirs sont effectués successivement par chacune des armes montées sur votre engin. Afin d'éviter de gaspiller de précieux missiles sur un bête transport ennemi, il est possible de programmer trois groupements d'armes différents. On peut alors jongler entre ses groupements, suivant les cibles et les distances. Le jonglage sera également de rigueur entre les différents équipements spéciaux, si vous voulez les utiliser efficacement (désignateur laser déchaînant sur une cible le feu d'un soutien d'artillerie, modulateur permettant d'orienter votre bouclier pour faire face à certaines attaques). Autre manipulation revêtant de l'importance au cours des missions d'infiltration : le choix d'utiliser son radar en mode actif ou passif. Enfin, suivant l'efficacité de votre réacteur, vous disposerez d'une énergie épuisable ou non. Durement sollicitée par vos tirs frénétiques, celle-ci risque de tomber rapidement à 0 %, vous octroyant pour quelques secondes la pose et l'efficacité guerrière d'un poteau télégraphique. Tout ce petit matériel (armes, équipement, réacteur, moteur, bouclier et armure), stocké dans un atelier accessible en début de mission, est prêt à bondir sur votre engin pour s'y greffer d'un simple clic de souris. Le respect du tonnage maximum de votre Herc constituera la seule limitation à votre esprit créatif.

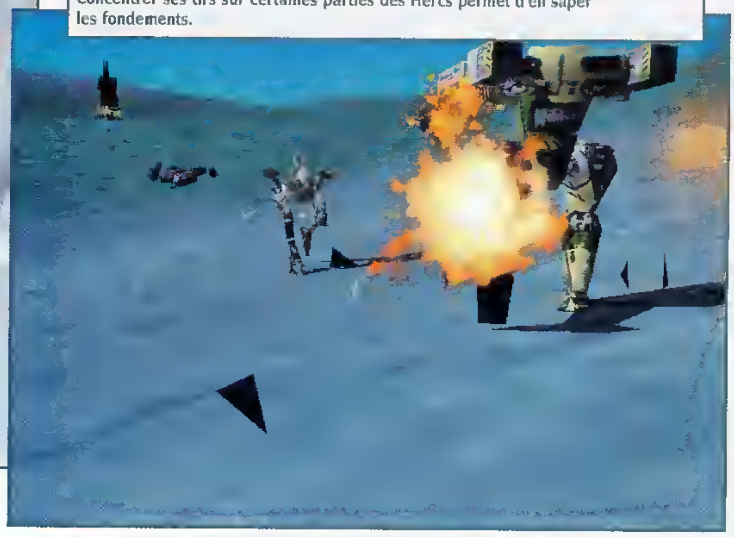
Presse-papiers de 50 T

Des pattes, des lasers et des missiles, que pouvait-il bien manquer à votre plaisir ? Des copains bien entendu ! Au bout de quelques missions, vous voilà à la tête d'une petite escouade (jusqu'à quatre Hercs) prête à ▶

Mes missiles trépignent dans leurs *pods*, impatients de semer la destruction dans cette tranquillité blanchâtre



Concentrer ses tirs sur certaines parties des Hercs permet d'en saper les fondements.



CYBER VISION — 5 ANS D'EXPÉRIENCE

NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

CYBERVISION VOUS DONNE LE DROIT A L'ERREUR !
ACHETEZ SANS RISQUE : TESTEZ LES NOUVEAUTES, SI VOUS ETES DEÇUS, NOUS VOUS LES REPRENONS
MODALITES DE REPRISE EN MAGASIN

NOUVEAUTES

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 VO — 369 Frs

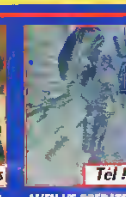
RESIDENT EVIL 2 VO — 369 Frs

TALES OF SWORD COAST VO/VF — Tel !

X-WING ALLIANCE VO — 349 Frs

ROLLER COASTER TYCOON VF — 349 Frs

HEAVY GEAR 2 VO — 399 Frs


ALIEN VS PREDATOR VO — Tel !

REQUIEM VO — 369 Frs

DISCWORLD NOIR VF — 369 Frs

CIVILIZATION CALL TO POWER VO — 369 Frs

DRIVER VF — 349 Frs

ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :

37 rue de Lappe 75011 PARIS
M° Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS
M° 4 Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 05 30

REVENDEURS : CONTACTEZ-NOUS

Bénéficiez des meilleurs tarifs grâce à notre **centrale d'achat** : Toutes les nouveautés VF/VO. Le spécialiste du CD-ROM PC et MAC met sa compétence à votre service

OUVREZ UNE BOUTIQUE DANS VOTRE VILLE

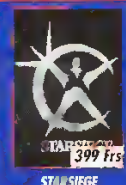
Bénéficiez de l'expérience d'une enseigne spécialiste du jeu sur CD-ROM depuis 5 ans
Tél. 01 43 14 04 49 - Fax : 01 49 29 02 19 Contact : ERIC

JEUX DE RÔLE

JEUX ONLINE

EVERQUEST VO — 490 Frs

ULTIMA ONLINE + THE SECOND AGE VO — 490 Frs


STARSIEGE VO — 399 Frs

STARSIEGE TRIBES VO — 399 Frs

SILVER VF — 379 Frs

LANDS OF LORE 3 VF — 349 Frs

BALDUR'S GATE + FALLOUT 1 VF — 399 Frs

FALLOUT 1 + 2 VF — 399 Frs

MIGHT & MAGIC 7 VF — Tel !

SIMULATION

FLY! VO — 449 Frs

SU-27 FLANKER 2.0 VO — Tel !

ADD-ON Flight Sim

CLASSIC WINGS 2 VO — 249 Frs

SST Concorde vo : 299 F
C-130 Hercules VF : 299 F
Bahamas VF : 299 F
Air Sho 43 vo : 249 F
FS Actio Scenery vo : 299 F
RAF Collection vo : 249 F
Europe 2 pour FS 98 : 299 F
Navigat... : 299 F
Airbus 90 VF : 149 F

LE SENS DU DEVOIR VF — 249 Frs

RETRIBUTION VO POUR STARCRAFT — 199 Frs

BROODWARS VF POUR STARCRAFT — 199 Frs

JOYSTICKS

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO + Urban Assault — 990 Frs

SIDEWINDER PRECISION PRO — 490 Frs

AUTRES JEUX PC :

Sim City 3000 VF	369 Frs	Virtual Springfield MAC/PC VO	299 Frs	Heretic 2 VO PROMO	299 Frs	Railroad Tycoon 2 VF.	349 Frs
Sin VF	349 Frs	Civilization 2 Multiplayer VO	299 Frs	Luftwaffe Commander VF.	399 Frs	Age of Empire VF	249 Frs
Dark Project (THIEF) VF	369 Frs	Europe 2 pour FS 98	299 Frs	FIFA 99 VF	399 Frs	Falcon 4 VF	369 Frs
Grood Wars VF (ADD-ON)	199 Frs	Quest for Glory 5 VO	399 Frs	Sin Wages of Sin VO	249 Frs	Dance Ejoy 2 VF	249 Frs
Final Fantasy 7 VF	399 Frs	Half Life VF	279 Frs	Rage of Mages VO PROMO	299 Frs	Delta Force VO/VF	369 Frs
		Gardien des Ténèbres VF	369 Frs	GTA VO	299 Frs	European Air War VO/VF	349 Frs

N'HESITE PAS A APPELER NOTRE SERVICE CONSEILS par tel au 01 43 14 04 49

SITE INTERNET : http://www.cybervision-info.com

MAC

KLINGON HONOR GUARD VO — 399 Frs

STARCRAFT VO — 449 Frs

CARMAGEDDON 2 VO — 399 Frs

TOMB RAIDER GOLD EDITION VO — 369 Frs

AUTRES TITRES MAC :

- Civilization 2 Gold Ed .399 Frs
- Lode Runner 2 .369 Frs
- Redneck Rampage .399 Frs
- Tomb Raider 2 VF .399 Frs
- Diablo VO .349 Frs
- Myth 2 VF .369 Frs
- Jazz Rabbit VO .349 Frs

AUTRES TITRES MAC TEL !!

CADEAUX

POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM :

Le jeu PRISONER OF ICE + La BD INTEGRALE (valeur : 79 Frs)

OU

DESCENT 2 (valeur : 149 Frs)

(Dans la limite des stocks disponibles)

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.* LES PRIX SONT DONNÉS SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQ

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : CYBERVISION - 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal ..... Ville .....
Reglement par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍
__/__/__/__ Date d'exp. __/__ Signature :

PRODUIT(S)	PRIX
☒ ENVOI COLISSIMO SUIVI (Livraison sous 48 H)	+ 45 Frs
Pour 2 jeux achetés : ❒ Prisoner of Ice OU ❒ Descent 2	CADEAU !
GENERATION 4 TOTAL	

L'avis de Marc

★ ★ ★ *Starsiege s'avance avec la carrure d'une grosse production hollywoodienne. Jouant de sa notoriété, il s'affirme d'emblée comme un incontournable qui s'installe pesamment dans notre univers, sans qu'on ne l'aie vraiment souhaité. Reste qu'à l'instar de Nutella, ses années d'expérience feront toujours la différence. Les affrontements monstrueux de ces bipodes géants sont vraiment prenants et efficaces. Ainsi, sa conception carrée et compacte plaira à ceux qui n'y ont jamais goûté et fera oublier aux amateurs son manque total d'originalité.*

Devant cet écran, vous tenterez de caser des armes toujours plus grosses sur des châssis souvent trop petits.

▶ accomplir vos quatre volontés. Les ordres restant basiques (suivez-moi, attaquez ma cible) il est impossible de leur commander de jouer à chat perché. C'est dommage car les décors en 3D sont agréables et les vallons succédant aux collines se prêtent à toute sorte de jeux. En vue intérieure, les dénivellations paraissent douces et on est parfois surpris de ne pas pouvoir grimper des pentes qui rappellent plus les plaines de la Beauce que les falaises d'Étretat. Mais il doit s'agir d'un effet d'optique car en vue extérieure, ces pentes se révèlent être des murs dont le franchissement nécessiterait d'hypothétiques capacités de lévitation. Alors, gambader joyeusement sur deux pattes métalliques suffira-t-il à notre bonheur ? Pas si sûr. Certes, le nombre d'éléments disponibles pour configurer son Herc est suffisamment important pour autoriser un travail d'optimisation très intéressant, mais passé ce détail, on est rapidement frappé par une impression de déjà-vu. Les armes restent banales, se distinguant plus par leur potentiel de destruction que par leur mode de fonctionnement. Les Hercs, trop peu nombreux, se suivent et se ressemblent sans grande originalité. La réalisation ne tarde pas non plus à décevoir, avec de légers ralentissements de combat, ou des textures qui restent floues à moins de s'en approcher de très près. Que les *fans* capables de se contenter de quelques améliorations graphiques se précipitent. Pour les autres, je conseille de jeter un œil du côté des Mechwarriors et autres Heavy Gear, plus *fun*. ■

Marc Blondeau

Question du jour : devinez où on se trouve ? Note : il y a un indice au second plan

Le depart des missiles est toujours un moment agréable. Vu sous cet angle du moins !

Un rapide examen des bases ennemies permet de découvrir leurs faiblesses. Ici, il n'y en a pas

Starsiege

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Configuration des Hercs
- Équipiers
- Terrains ludiques

Les moins

- Déjà vu
- Hercs peu nombreux
- Réalisation moyenne

SCORE GAMES

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

VOIR MODALITES EN MAGASINS

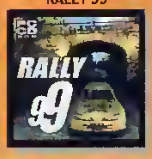
LES CHRONIQUES

UNREAL TOURNAMENT

BRAVEHEART

ADD-ON BALDUR'S GATE

SPORT CAR GT


RALLY 99

INTERSTATE 82

V-RALLY

SOUL REAVER

REVENANT

CIVILIZATION : Call To Power

DISCWORLD NOIR

ROLLERCOASTER

PUMA STREET SOCCER

WARZONE 2100

RED GUARD

ALIEN VS PREDATOR

FLEET COMMAND

FIGHTER SQUADRON

ARMY MEN II

POUR SEULEMENT 1 FRANC de plus OFFREZ VOUS LE KIT COMPLET DU PILOTE

199F PC flight force pro + 1F (vendu seul : 99F) PC flight force weapons

GRAND CONCOURS SCORE GAMES

Du 1er au 31 Mai 1999:

GAGNEZ UN ORDINATEUR PC-MULTIMEDIA BOWER AVEC 20 JEUX VIDEOS & 250 000F EN BONS D'ACHAT

BULLETIN DE PARTICIPATION DANS TOUS NOS MAGASINS

VENEZ, JOUEZ, GRATTEZ & GAGNEZ !!!

PREMIER PRIX:

PENTIUM 2 350Mhz
64 Mo de mémoire - 8,5 Go de Disque dur
HP 3D stéréo 500w - Caisson de basse
Carte VOODOO 2 12Mo - Lecteur CD 32X
Modem 56000 Bps - Windows 98 - Moniteur 17"
Carte Graphique AGP 8Mo - Carte son Sound Blaster PCI 64V

DEMONSTRATION PERMANENTE AU SHOW ROOM DU SCORE-GAMES ST LAZARE AU 6 RUE D'AMSTERDAM PARIS 9EME

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE MENSUEL GRATUIT !

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)

6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom Prénom Code Client

Adresse

Code Postal Ville Tel

Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 a 6 jeux 29F) CONSOLE 60F	F
FRAIS DE PORT METROPOLE **24H** (1 a 6 jeux 49F) CONSOLE 70F	F
FRAIS DE PORT DOM TOM/ CEE **24H** (1 a 6 jeux 95F) CONSOLE 320F	F
TOTAL A PAYER	

Cheque Mandat

Carte bancaire

Expire le /

Signature

LIVRAISON 24H

LIVRAISON 24H

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél: 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél: 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél: 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél: 01 44 05 00 55

VAUGIRARD (15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél: 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél: 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Cial Art de Vivre Niv 1
Tél: 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél: 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél: 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE AG
91813 VILLABE
Tél: 01 60 86 20 20

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél: 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N 10
92100 BOULOGNE
Tél: 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C Cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv 2
Tél: 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Cial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél: 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél: 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Cial St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél: 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Cial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N 186
93700 DRANCY
Tél: 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Cial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél: 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél: 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontoine-bleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél: 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Cial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél: 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C Cial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél: 01 34 24 96 96

SANNOIS (95)
C. Cial Continent
95110 SANNOIS
Tél: 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél: 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél: 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél: 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél: 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél: 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 46 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tél: 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C Cial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél: 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C Cial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél: 02 32 85 00 00

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins (Galerie des Jacobins) 80000 Amiens
Tél: 03 22 97 88 88

AMIENS PC (90)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél: 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél: 05 49 50 50 58

Personne n'a oublié Theme Park, qui inventa un nouveau type de gestion sur PC, en nous transformant en directeur de parc d'attractions plus rapiat que tous les Picsou de la Terre. Pour ceux que le business du bonheur obsède, voici RollerCoaster Tycoon.

RollerCoaster Tycoon

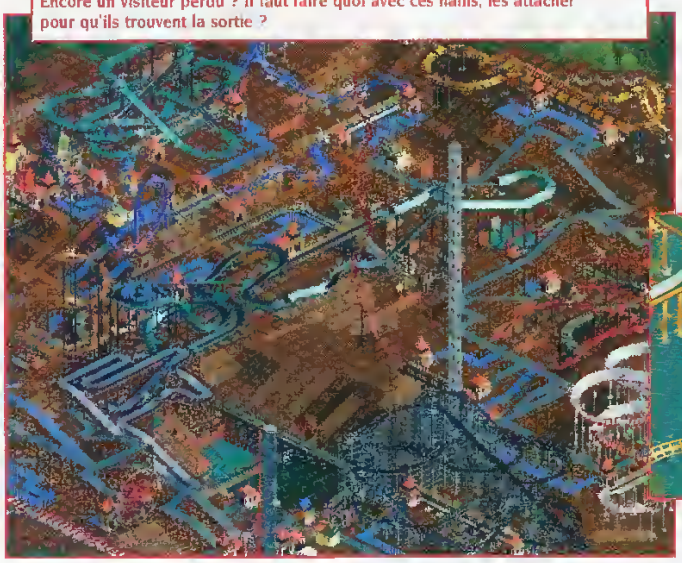
Déposons une gerbe

Je suis malade ! Quelques heures à jouer à RollerCoaster Tycoon et voilà le résultat ! Je suis tout vert, mon estomac se balade librement de haut en bas et je laisse la porte des toilettes ouverte au cas où… Pourtant, quand on aborde ce jeu, on est en confiance. Ici, tout est rond, souriant, rassurant. Des arbres bien verts, une eau d'un bleu paradisiaque, des déserts si accueillants qu'à coup sûr, personne n'y est jamais mort de soif ! Dans les différents menus, des petits visages de bonshommes rigolards symbolisent le degré de frissons auquel il faut vous attendre pour une nouvelle attraction, la satisfaction des visiteurs ou le degré d'avancement des recherches en matière d'attractions. Mais on se rend tout de suite compte (ce qui explique mon état) que ce n'est pas le côté « gestion pure » qui a motivé les concepteurs. Non, le vrai défi pour eux a été d'imaginer les attractions les plus dingues et les plus improbables ! Défiant les lois de la gravité, les graphistes (aidés par un spécialiste des vrais grands huit), ont construit pour notre plus grand plaisir des attractions insensées, véritables instruments de torture biscornus, qui, dans la réalité, amèneraient vite le propriétaire du parc devant la cour d'assises !

Le plan general n est pas tres clair mais vous permet de voir ou vous pouvez installer les attractions les plus grandes

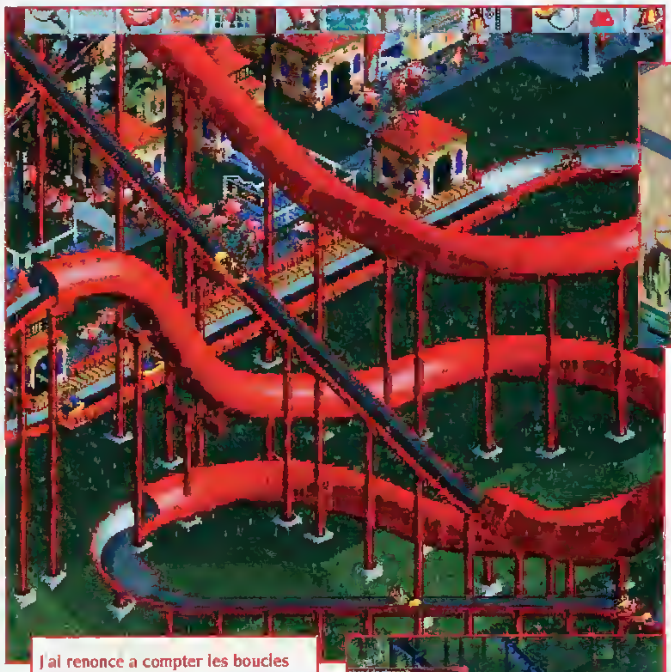
Gerbys bags à volonté

Nos malheureux visiteurs vont faire des tours et des détours de fous, être propulsés à des hauteurs dingues. Comme en plus, ils se sont empiffrés de hamburgers bien gras et autres


Encore un visiteur perdu ? Il faut faire quoi avec ces nains, les attacher pour qu'ils trouvent la sortie ?

C'est bien simple . si avec celui-là vous gardez votre quatre-heures, je vous paie des huîtres tièdes à la chantilly

Format CD-ROM PC
Éditeur Ubi Soft/Micropose
Sortie disponible
Prix env. 350 F
Genre simulation de gestion
Config. mini. P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x
Config. recom. P233, 64 Mo de RAM, CD-ROM 8x
Version testée bêta
Problèmes rencontrés aucun



J'ai renoncé à compter les boucles de ce machin. Pourvu qu'on ne ramasse pas trois crises cardiaques à la fin !

Ahh, un marchand de glaces ! Non seulement ça rapporte mais en plus, on en retrouve sous les grands huit !

glaces couvertes de chantilly que vous leur avez refilés, on imagine aisément le résultat sur les pelouses en dessous ! « Et encore un virage, et zou ! la boucle en l'air ! Ils vont en perdre leur quatre-heures ! » Voilà un petit exemple de l'effet que peut avoir RollerCoaster Tycoon sur un cerveau humain jusque-là équilibré. En plus, sur le plan technique, la réalisation est impeccable ! Des centaines de petits bonshommes, visiteurs, techniciens, animateurs…, se promènent à l'écran en permanence, les attractions tournent et virevoltent avec un entrain communicatif ! Des écrans d'info plus que complets sont disponibles sur le plus anonyme des clients comme vos baraques et attractions. Aucun des aspects du travail de gestion d'un parc d'attractions n'a été oublié. Vous devrez trouver l'endroit idéal pour placer des toilettes, un marchand de glaces, une aire de repos, une zone d'attente… Un seul objectif en tête, le bonheur de vos clients. Le personnel est un paramètre important également. Sans des techniciens compétents, vos installations risquent de tomber en panne et les clients n'apprécient pas de rester bloqués la tête en bas à 20 mètres de haut.

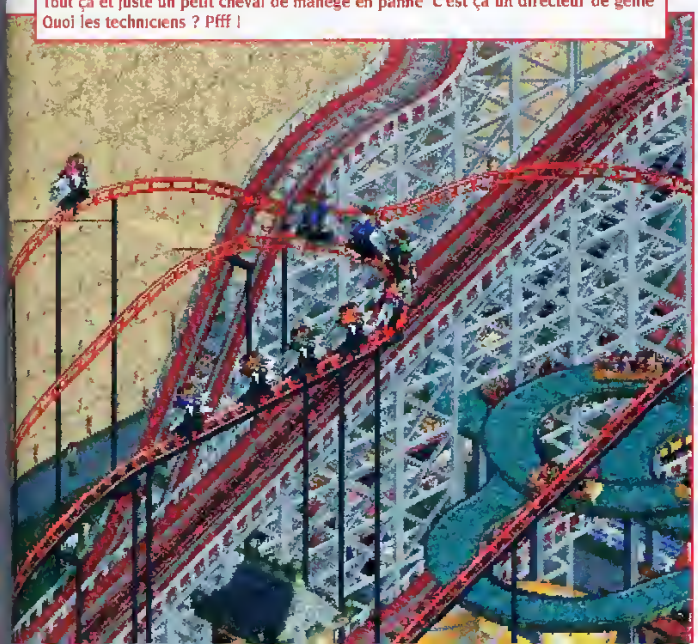
Et hop ! Deux nouveaux pigeons viennent se faire plumer. Faut dire qu'en plein désert, la concurrence est modeste !

L'opinion de Loc

★ *Bon, il faut avouer qu'il est jouissif de réaliser les grands huit les plus délirants jamais créés. Mais lorsque l'on donne dans le simulateur d'attractions, mieux vaut assurer ses arrières... Et si l'on se souvient de Theme Park qui, dans le genre, fut une réussite, on se surprend à se souvenir d'interminables parties, de cornets de frites exhorbitants... Et puis dans RollerCoaster, l'inexistence de concurrence n'encourage pas à se dépasser... Ce qui, sur un grand huit, est assez difficile. Bref, c'est rigolo, mais rapidement lassant. On attendait mieux.*

Le ronron de la grande roue

Comme ils se perdent, vous devez placer assez d'animateurs en défroques de pandas pour les amener à la sortie, ou, autre solution, leur vendre des plans. Comme ce sont de gros crados, les femmes de ménage vont être un des éléments essentiels de votre gestion. Disons-le tout net, il est rare d'avoir pu bénéficier d'un aussi haut niveau de détails. Aussi joli que complet, quels défauts puis-je bien trouver alors à RollerCoaster Tycoon ? Tout d'abord, les attractions, certes magnifiques, sont énormes et par conséquent très diffi- ▶



Tout ça et juste un petit cheval de manege en panne C'est ça un directeur de génie Quoi les techniciens ? Pfff !

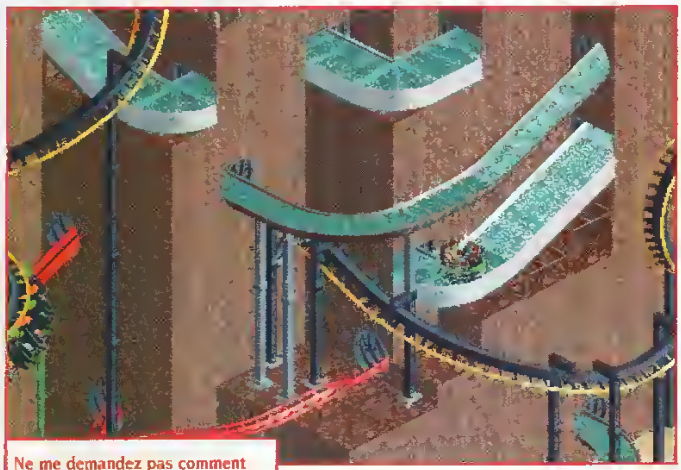
Vous, je ne sais pas, mais moi, rien qu'à regarder ça, j'ai déjà mon petit déj' qui se sent mal !

L'avis de Rémy

★ *Bon, d'accord, répétons-le une fois de plus, les attractions de ce Theme Park fin de siècle ont vraiment été imaginées par des fous furieux de génie. Il n'empêche qu'en dépit de jolis graphismes et d'un marketing « trash », RollerCoaster Tycoon n'a pas ce petit plus qui lui permettrait d'aller jouer dans la cour des grands. L'humour crado disparaît vite dans la phase de jeu proprement dite et la gestion de ces parcs, si beaux soient-ils, peut sembler répétitive à certains.*

Si un client se crashe ? Pas de problème, un technicien de surface, un petit trou dans le sable et hop ! Pas vu pas pris.

On a déjà vu des centaines de tableaux d'info, mais le « taux de tolérance à la nausée » c'est une première !



Ne me demandez pas comment j'ai construit un machin pareil je n'étais pas dans mon état normal !

▶ ciles à installer, tant à cause de leur taille que de leur complexité. Certains objecteront qu'avec autant d'imagination dans leur élaboration, c'était inévitable, mais là, on est quand même très limite ! Pour arriver à comprendre comment assembler certains grands huit titanesques, il faut faire preuve d'un calme olympien ! Ensuite, il y a relativement peu de sites accessibles, même si la possibilité de les transformer à volonté limite cette critique

Mais surtout, où est l'adversité qui assaille à chaque moment le maire d'un Sim City, par exemple ? Dès vos attractions ouvertes, pour peu que vos prix restent modiques, les clients se précipitent

Formidables les grands huit !

D'accord, pour les garder, il faudra avoir bien fait les choses, installé suffisamment de toilettes, équipé des zones d'attente confortables, bien dessiné les routes..., mais tout cela, on en prend vite l'habitude. Les équipements tombent en panne mais si l'on prend soin d'embaucher suffisamment de techniciens, ça n'est pas mortel. Même les intempéries, par ailleurs très bien rendues graphiquement, n'ont pas l'air de décourager les visiteurs. Et c'est normal, puisqu'il n'y a aucune concurrence notable ! Assis sur son monopole du loisir, il ne reste alors plus au bon gestionnaire qu'à regarder tourner ses grandes roues en comptant ses pépettes. Quant à l'ambiance sonore, elle a été carrément oubliée par les auteurs ! L'humour que semblaient annoncer les graphismes et le thème du jeu est quant à lui à peu près absent (souvenez-vous de la loufoquerie très classe d'un Theme Hospital par exemple). À moins d'être aussi *fan* de grand huit que les concepteurs, tout ça est un peu limité, et après quelques heures à fixer les montagnes russes méga chouettes qu'on s'est tué à monter, l'ennui s'installe un tantinet. Joli et bien conçu (surtout les grands huit), RollerCoaster Tycoon n'offre hélas pas à nos deux pauvres hémisphères cérébraux le défi qu'ils attendaient. Dommage, parce qu'ils sont vraiment beaux les grands huit ! ■

Rémy Goavec

P.-S. : *Sébastien, qui est l'un de mes supérieurs directs, victime depuis trois semaines du harcèlement (sexuel ?) d'une attachée de presse par ailleurs charmante, me demande de redire que les grands huit sont formidablement bien conçus, je m'empresse donc d'obtempérer. Quoi, Seb ? Oui, oui je l'ai dit, ne t'en fais pas. Non, je ne crois pas qu'il soit utile de le répéter. Cedric, tu veux bien venir le chercher s'il te plaît ? Merci.*

RollerCoaster Tycoon

Graphisme	★★★★
Son	★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

★
- Jolis graphismes
- Beaucoup d'infos
- Les grands huit

Les moins

★
- Pas de concurrents
- Pas très drôle
- Répétitif

Je n'ai pas encore compris comment ils survivent à l'arrivée sur ce machin, c'est sans doute ça le miracle du bonheur !

SOS JEUX

Le nouveau magazine 100 % soluces 100 % PC

Toutes les soluces de vos jeux préférés...

La soluce complète de Starcraft.
Le guide complet de Battle Zone.

La soluce complète de Final Fantasy 7.
Le guide des 20 premiers niveaux d'Unreal et des tips pour plus de 55 classiques.

La soluce complète de X-Files.
Le guide des missions de Commando et des tips pour plus de 55 classiques.

La soluce complète de Tomb Raider III
+ un livre de tips
+ un CD-Rom PC

N°5 actuellement en kiosque

Recevez-les directement chez vous par courrier :
Remplissez et retournez-nous le coupon ci-dessous, accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de Pressimage

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... Ville : .....

Je règle par ❑ chèque à l'ordre de Pressimage ❑ mandat-lettre

❑ carte bancaire n° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Expire fin : .../...

Date et signature : .../.../1999

Magazine	Qté	Prix Unitaire	Port	Total
SOS JEUX N°1	35 F		10 F	
SOS JEUX N°2	35 F		10 F	
SOS JEUX N°3	35 F		10 F	
SOS JEUX N°4	45 F		10 F	
			TOTAL	

B122

A retourner - VPC - 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex - Tel 01 49 88 63 90

Machines

Deus ex

À mi-chemin entre Battlezone et Total Annihilation, Machines explore une nouvelle voie dans la montagne des produits du genre. Alors munissez-vous de vos piolets et crampons et préparez-vous à escalader la face nord de la stratégie en temps réel.

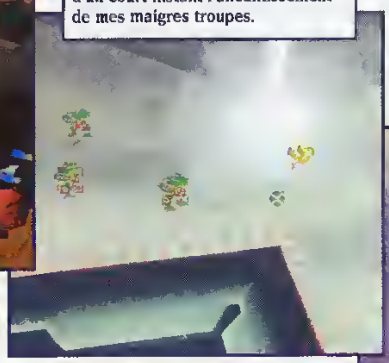
La lecture de la série *Les Robots* de Isaac Asimov nous avait donné un aperçu inquiétant de la logique des intelligences artificielles. Confrontées à des situations nouvelles, celles-ci raisonnaient sur les bases de leur insuffisante programmation pour parvenir, en général, à des solutions complètement absurdes. L'univers de Machines, fidèle à cette anticipation, nous conforte dans la conviction largement partagée de la supériorité de l'Homme sur la machine. Mais jugez plutôt. Deux intelligences artificielles, envoyées par l'Homme pour coloniser de lointaines planètes se rencontrent un jour par le plus grand des hasards. La première dit à l'autre « *Vous vous trouvez dans ma sphère d'expansion, vous devez donc passer sous mon contrôle.* » Sûre de son bon droit, la seconde lui répond exactement la même chose. La première reprend alors « *Vous avez tort, vous devez par conséquent être désactivée.* » La réplique de la seconde, reprenant les mêmes termes, ne se fait pas attendre. Voilà comment, par un échange diplomatique de quelques microsecondes, on peut embraser tout un coin de la galaxie. Votre mission, dans Machines, sera d'incarner un sous-programme de l'une des IA détentrice de cette logique implacable. Mais rassurez-vous, personne ne vous demande de faire régresser votre Q.I. à un stade aussi abyssal. Vous aurez besoin de toutes vos capacités intellectuelles pour mener à bien vos conquêtes dans ce *C&C like* totalement en 3D.

Le dernier *quake-like* ? Non, simplement la vue subjective d'un Judas Warlord au sein d'une base ennemie.

La 3D c'est le pied !

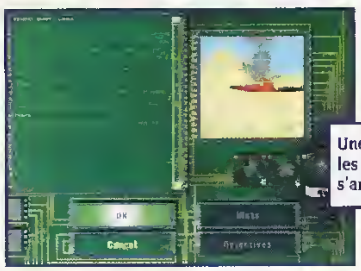
Jouer à Machines, c'est un peu comme un doux réveil après un long sommeil. Les premières missions de la campagne sont très faciles. Elles nous laissent le loisir de découvrir

Ce misérable Goliath tente désespérément de protéger son bâtiment contre la fureur de mon Gorilla.



Splendide son et lumière précédant d'un court instant l'anéantissement de mes maigres troupes.

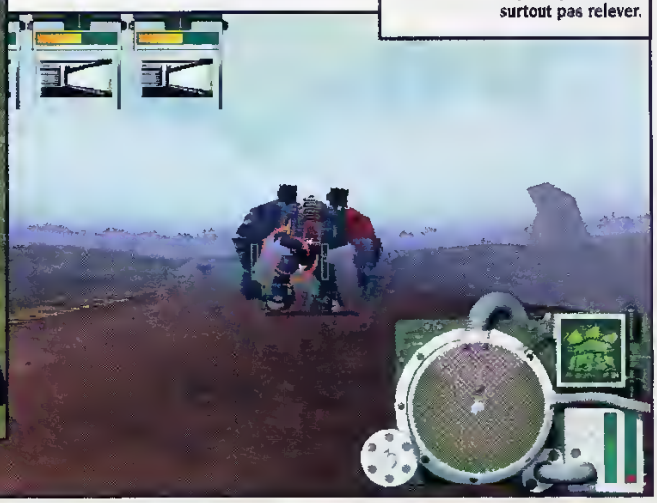
La formation d'un Vortex s'accompagne d'un bruit aussi caractéristique que peu plaisant.



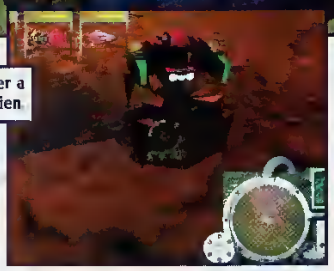
Une troublante voix féminine relate les *briefings* de missions. Celle-ci s'annonce particulièrement corsee.

Format CD-ROM PC
Éditeur Acclaim
Sortie mai
Prix env. 350 F
Genre stratégie en temps réel
Config. mini. P166 MMX, 32 Mo de RAM, carte 3D
Config. recom. PII-233, 32 Mo de RAM, carte Voodoo 2
Version testée bêta
Problèmes rencontrés quelques plantages lors des cinématiques et de petits bugs graphiques

Ce bâtiment est vraiment trop gros, je vais lui donner une taille plus raisonnable.



Affronter un Goliath aux commandes d'un Knight Templer est un défi stupide qu'il ne faut surtout pas relever.



Même vu par les yeux d'un Gorilla, le Reaper a toujours ce petit air agressif qui lui sied si bien.

une gestion de ressources et une phase de développement dans le plus pur style Warcraft. On a la possibilité de se balader grâce à une caméra libre dans des décors 3D qui font penser à ceux de Dark Omen. Enfin, on prend plaisir à contrôler ses unités en vue subjective ou à les admirer sous tous les angles, tant leurs graphismes et leurs animations sont réussis. Puis le monde s'anime autour de nous, des ennemis pointent le bout de leur museau, révélant alors la vraie nature de Machines. Après quelques affrontements, une certitude s'impose : il s'agit là d'un jeu axé sur le combat dans lequel la gestion des ressources passe au second plan. Ici, seule une ligne de mire parfaitement dégagée permet un tir efficace. Le moindre élément, une unité amie par exemple, encaisse le tir à la place de la cible. L'exploitation du terrain (collines, cratères, etc.) et le positionnement précis des unités au cœur même du combat s'avèrent primordiaux. L'affaire se complique encore avec l'apparition de nouvelles unités qui feront voler en éclats tous vos schémas tactiques. Le Gorilla, trois fois plus gros que les autres, est doté d'une capacité de destruction obligeant à une utilisation solitaire. L'Eradicator, capable de créer une sphère d'antimatière dont l'expansion dévastatrice fera frémir d'horreur vos formations serrées. Autant dire qu'un combat réalisé sans le concours hyperactif de votre souris tourne irrémédiablement au massacre lamentable. Heureusement, il n'est pas un raccourci clavier ou un clic de souris qui manque à l'appel pour faire de vous le *leader* parfait de vos unités.

Le prétendant au trône

Avec une cinquantaine d'unités différentes, une trentaine de bâtiments, des graphismes splendides et une animation à toute épreuve, Machines apparaît au premier abord comme le ▶

Il ne s'agit pas d'une banale méduse écrasée mais d'un moyen de transformer mes troupes en débris recyclables.

Une rafale de missiles suivie d'un *ground punch* réduisent à quelques secondes l'espérance de vie de cette mine.

L'avis de Marc

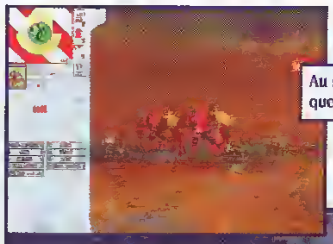
★ ★ ★ *Ayant grandi avec Dune 2 et vieilli avec Total Annihilation, je suis loin d'être un nouveau-né dans le domaine de la stratégie en temps réel. Mais j'avoue que Machines m'a dérouté par la quantité impressionnante d'événements à gérer. Ses concepteurs semblent avoir oublié que les capacités du cerveau humain évoluent moins vite que les ordinateurs et que l'interface clavier-souris constitue, au mieux, un bus à 2 Hz. Les potentialités formidables de ce jeu le réservent malheureusement à une élite d'experts surentraînés.*

Un ou deux téléskis, quelques touches fluo sur mes troupes et nous voilà dans X-Games Pro Boarder.

digne successeur de Total Annihilation. Malheureusement, quelques détails ridicules viennent pourrir le plaisir du jeu. Un temps de latence d'une demi-seconde est nécessaire aux unités pour intégrer de nouveaux ordres, puissamment tactique dans l'esprit, franchement énervant en réalité. La gestion des recherches et des ressources comportent des lourdeurs. Ceci conduit à la stagnation d'un développement indispensable, dès que s'entrecroisent les tirs de laser sur un front beaucoup trop proche. Enfin, le manque cruel de recul de la caméra donne au « commandeur » l'impression d'avoir le nez collé à ses unités. Ceci est d'autant plus problématique que ces dernières sont dotées, par défaut, d'une autonomie très importante (paramétrable en trois niveaux d'agressivité). Elles se mettent à courir dans tous les sens au moindre signe de l'ennemi, ce qui oblige à des mouvements furieux de la caméra pour les garder dans le champ et tenter de les maintenir en formation organisée.

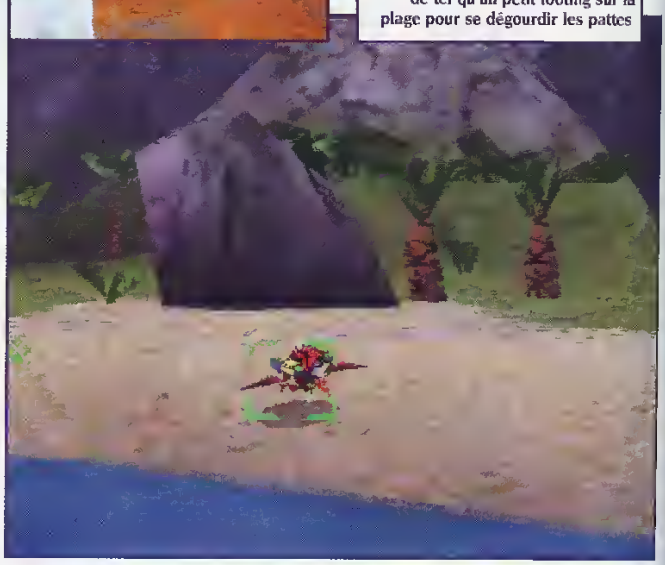
En avant ! Mes troupes arachnéennes ou volantes se rient de ce genre de dénivellations.

Le petit malin, à présent dispersé, avait pour objectif de me prendre ma colline.



Au second plan, une planète accueillante. Je parie que ma prochaine mission se déroulera ici.

Par cette matinée agréable, rien de tel qu'un petit footing sur la plage pour se dégourdir les pattes



Après ces changements d'angles successifs, le manque de recul se rappelle au bon souvenir du joueur par le biais de quelques épineuses questions : où est ma base ? Où est l'ennemi ?

Massacreur de souris

Finalement, Machines apparaît comme l'encyclopédie interactive de la stratégie en temps réel. D'une richesse incroyable, il regroupe tout ce qui a été inventé dans ce domaine (mines, possibilité de recycler les débris, de prendre le contrôle des bâtiments ou des ennemis, etc.). De plus, l'immersion dans un univers en trois dimensions autorise des plaisirs nouveaux (on peut, par exemple, pénétrer dans ses propres bâtiments). Mais il s'adresse incontestablement aux fanatiques du genre et ce n'est qu'au bout de longues heures que l'on parvient enfin à maîtriser la tornade d'événements qui se déroulent à l'écran. Planotant de la main gauche, cliquant comme un forcené de la main droite, on regrette de ne pas posséder un écran tactile pour imprimer du bout du nez les quelques ordres qui manqueront toujours au moment le plus crucial. Mais c'est épuisé et heureux que l'on voit enfin apparaître à l'écran un « Victory », dont les accents libérateurs annoncent un repos bien mérité. ■

Marc Blondeau

Machines

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus

- Diversité des unités
- Durée de vie
- Graphismes 3D

Les moins

- Trop difficile
- Manque de recul
- Gestion lourde

CIVILIZATION : CALL TO POWER

AVEC VOTRE ABONNEMENT À GÉNÉRATION 4

GÉNÉRATION 4 : ..... 504 F

CIVILIZATION CALL TO POWER : ..... 349 F*

TOTAL : ..... ~~853 F~~

POUR VOUS : ..... 568 F

*Civilization : Call to Power vendu au prix de 349 F

ABONNEMENT GEN4

Civilization : Call to Power

Civilization : Call to Power est un jeu de gestion planétaire. Le scénario débute 4000 ans avant notre ère pour se terminer aux environs de l'an 3000, ce qui permet de modifier radicalement l'histoire. Imaginez le nombre de stratégies possibles ! Ici, tout est pris en compte :
la politique, l'économie, la puissance militaire, le soutien de peuple, la science et la religion. Il faut traverser les époques pour créer sa propre civilisation et la faire dominer le monde. Toute une série de nouveaux gouvernements, bâtiments, unités et recherches ont été inventés pour les besoins de notre évolution actuelle et future.

ABONNEZ-VOUS

À GÉNÉRATION 4

+

CIVILIZATION : CALL TO POWER

ET ÉCONOMISEZ 285 F

❒ Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (12 numéros), avec en plus le jeu CIVILIZATION CALL TO POWER [CCP] au prix exceptionnel de 568 F (étr. & Dom-Tom 688 F)

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

❒ Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 378 F (étr. & Dom-Tom 498 F)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle par : ❒ chèque à l'ordre de Pressimage ❒ mandat lettre

❒ carte bancaire n° : ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊

expire fin : ⌊⌊⌊⌊

Date : .../.../... Signature obligatoire :

B122A

GÉNÉRATION 4
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly-Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine.

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

Offre valable jusqu'au 10 juin 1999

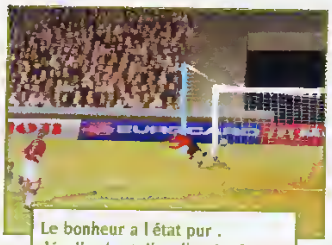
Voici venu le temps du retour en force des jeux de foot. Est-ce l'arrivée du printemps, le championnat de France passionnant ou Marseille seul (à ce jour) encore en compétition en coupe de l'U.E.F.A. qui motive les développeurs ?

U.E.F.A. Champions League

Pierre, papier, et ciseaux...

Eidos se lance dans le foot avec sérieux, et concentre ses efforts sur la Champions League 98/99, autrement dit la Ligue des champions, qui regroupe les meilleures équipes d'Europe, (celles qui ont gagné le championnat de leur pays). D'un côté, cela restreint terriblement le jeu à une vingtaine d'équipes ; et affronter toujours les mêmes adversaires, c'est limite chiant ! D'un autre, une option vous permet de jouer avec les vainqueurs de la Ligue des champions des années passées. On retrouve pêle-mêle de grandes équipes telles que Marseille 93, bien sûr, mais aussi la Juve 85 (avec Platoche), Barcelone 92 et le Bayern, Arsenal, bref, que de formidables équipes. Ça, c'est une grande idée. Parce qu'entre nous, les affiches de cette année en Champions League n'ont rien de bien grandiose, mis à part deux ou trois équipes.

Autre bonne nouvelle, pas moins de 23 stades sont disponibles, par tous les temps, avec des arbitres plus ou moins sévères, un effet de la balle, des hors-jeux, des blessures, bref, tout le tintouin habituel. Parfait ! Pas de doute, on croule sous les options. À ce moment-là, on se dit que U.E.F.A. Champions League n'a rien à envier à Fifa 99, référence en la matière. À ce moment-là... Mais qui sait ce que nous reserve la suite ?



Le bonheur a l'état pur : décoller les toiles d'araignées dans les buts du Milan A.C.

Menu, très menu...

Parlons des menus. Ce thème est rarement abordé dans nos tests car nous nous concentrons sur le jeu en lui-même. Il faut aussi savoir que désormais, les menus sont tous clairs, précis et assez détaillés pour que le joueur s'y retrouve sans peine. Pour-

Un jaune mérité sur un geste inutile d'antijeu. Il semblerait que les nouvelles directives (sévérité des arbitres) soient mises en place dans le jeu.

Les joueurs se preparent a commencer la rencontre. Remarquez pour le duel, ils n'ont pas fini, alignes comme ils le sont !

Un petit tacle par-derriere, ça calme toujours les ardeurs, surtout si l'adversaire est déchaîné.

On dirait Seb en train de ramasser ses miettes de Choco BN dans son jardin.

Format CD-ROM PC
Éditeur Eidos
Sortie disponible
Prix env. 350 F
Genre simulation sportive
Config. mini. P166, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95
Config. recom. P266, 32Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95
Version testée finale française
Problèmes rencontrés menus brouillons

Les joueurs courent un peu le torse en avant mais dans l'ensemble, le graphisme est plutôt satisfaisant.

À s'y prendre comme ça, le gardien va se retrouver à étudier les vers de terre de près

Mais il m'a foutu par terre ce crétin ! Attends voir que je me relève, il va la sentir passer ma savate !

Marseille, vainqueur en 93, affronte la Juve, vainqueur en 96. Une sacrée affiche !

vous allez diriger et que vous cliquez « Jouer » à l'écran, la description de votre équipe apparaît avec, comme unique possibilité, la touche retour qui vous renvoie à l'écran précédent. Le « truc », le *cheat code* pour pouvoir lancer véritablement un match est d'appuyer sur la barre Espace, voire « Entrée », voire les deux ensemble, voire l'une après l'autre. Bonjour le foutage de gueule. Des trucs pareils, ça me met en rogne ! Tiens, pour me calmer, j'appuie partout sur le clavier pour lancer la partie et je fais un match.

Baballe ?

Ouaip, baballe. Le coup d'envoi retentit et zou, une passe, un tacle, un dégagement dans les tribunes, un coup de boule, une mandale, un carton rouge, le coup de sifflet final. En gros, vous pourrez tout faire. Têtes, reprises de volée, coups francs, tacles, poussettes, patates dans les sboubs du gardien, longue ouverture, tout est là. La prise en main est rapide, le jeu est fluide, quoiqu'un poil trop lent et les commentaires ne sont pas forcément désagréables. Sans génie, souvent en retard, mais pas désagréables. Pour ce qui est du graphisme, les joueurs ont des tronches pas possibles mais là n'est pas l'essentiel. L'animation est ▶

tant, U.E.F.A. Champions League est l'exception qui confirme la règle. Je ne sais pas qui était responsable des menus, ni qui a testé le jeu avant son acceptation devant la commission de chez Eidos, mais il y a des personnes qui n'ont rien à faire dans l'industrie du jeu vidéo. Pour vous expliquer un peu, lorsque vous désirez jouer une partie, utilisez votre *joystick* pour valider vos choix sinon vous serez obligé de jouer au clavier. Ensuite, lorsque vous choisissez l'équipe que

Alen Boksic n'a jamais ressemble à ça. On s'en fiche, le principal est qu'il marque.

Il est au fond ! Une bonne grosse «papinade» des 35 metres, ça ne pardonne jamais.

L'avis de Cedric

★ *C'est mi-figue, mi-raisin que je rends mon verdict. D'un côté,*
★ *les menus horribles, le nombre d'équipes décevant et la vitesse*
★ *du jeu sont autant de points négatifs à porter à son actif.*
★ *De l'autre, la jouabilité aisée, la possibilité de retrouver d'anciennes équipes et de développer des séquences de jeu réalistes sont autant d'atouts à mettre en avant. Certes, loin du niveau de Fifa 99, U.E.F.A. est tout de même une bonne alternative en attendant Fifa 2000. Il apporte des moments de plaisir, c'est tout ce qu'on lui demande.*

Un but dans les arrêts de jeu ravissant, non ? Surtout quand c'est pour battre une équipe italienne

▶ fluide, les mouvements précis et le physique des joueurs n'est pas trop carré. Une réussite, donc. En bref, U.E.F.A. Champions League est agréable à jouer. On développe de vraies et splendides phases de jeux. Dommage que le jeu ne soit pas un peu plus rapide. On a parfois l'impression de se traîner. L'intelligence artificielle, même si elle n'atteint pas des sommets, est très satisfaisante. Un bon jeu, en somme, qui ravira tous les amateurs du ballon rond.

Un tout petit problème tout de même, la gestion des coups de pied arrêtés, avec un système de flèche vraiment pas pratique. Idem pour le gardien. On ne sait jamais sur quelle touche appuyer. Un coup il fait une passe alors qu'avec la même touche il venait de coller une grosse praline, un coup il sort de sa surface la baballe au pied alors que précédemment, il avait fait le dégagement de sa vie, bref, c'est loin d'être clair. Encore une bévue qui gâche le plaisir.

On regrettera donc terriblement le peu d'équipes à se mettre sous le *joystick*, on regrettera aussi le manque de finition, surtout au niveau des menus. Heureusement, la prise en main rapide et la jouabilité sont les principaux atouts d'un jeu qui, sans inquiéter nullement Fifa 99 (toujours roi des jeux de foot), sans même rentrer dans le panthéon (où Kick Off 1 et 2, Fifa 99 et Total Soccer demeurent en paix), reste honorable et agréable à jouer. C'est déjà pas si mal par les temps qui courent. ■

Cedric Gasperini

P.-S. : *Au supporter du P.S.G qui m'a écrit pour m'insulter et protester sur le fait que je ne parle que de Marseille, je n'ai rien à lui répondre. Qu'il regarde le classement du championnat, ça devrait lui suffire pour lui faire honte.*

La plupart des défenseurs évitent en général de s'écraser comme des m.. devant l'attaquant. Mais là, c'est moi qui joue... !

La météo affecte le jeu en ralentissant les joueurs et en accélérant le ballon. Il pleut, je m'en vais te les enrhumer.

Les gestes des joueurs sont assez réalistes, on ne peut pas en dire autant du public.

U.E.F.A. Champions League

Graphisme	★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Prise en main rapide
- Gestion des tirs
- Anciennes équipes

Les moins
- Peu d'équipes
- Visage des joueurs
- Menus

LA BOUTIQUE PRESSIMAGE

Commandez et recevez rapidement les meilleurs hors-séries avec CD-Rom de Pressimage

Réf. : CDS1

CD SPORT N°1
SPÉCIAL FOOT
En cadeau : un grand jeu complet de foot : Actian Soccer

Réf. : CDS2

CD SPORT N°2
SPÉCIAL TENNIS
En cadeau : un grand jeu complet de tennis : Ralland Garros 97

CD SPORT N°3
SPÉCIAL SIMULATION SPORTIVE
En cadeau : un grand jeu complet d'athlétisme : Décathlon 3DO

Réf. : CDS3

CARTES JEUX 3D
GUIDE D'ACHAT
32 cartes 3D en test
Plus de 50 jeux 3D en test

Réf. : FUN HS 5

Réf. : FUN HS 4

SPÉCIAL SIERRA
Collector avec 3 jeux PC complets :
Cart racing, Red Baran, Silent Thunder

Réf. : MPT HS2

3000 CLIPARTS :
Prêts à l'emploi: sports, humaur, vie pratique, animaux, ...

Réf. : MPT HS3

3000 CLIPARTS :
Illustrez vos rapports, courriers fax, fiches et documents personnels...

2000 CLIPARTS :
Réalisez vos lettres au père-noël, cartes de vœux...

Réf. : MPT HS4

HS GEN 4 GOLD
3 grands jeux complets
Une poupée pleine aux as, Captain Quazar et Chaos Overlord

Réf. : GEN HS8

Réf. : GEN HS7

HS GEN 4 GOLD
Un hit mondial à prix massacré : Barrage

Dans la limite des stocks disponibles

Bon de commande

Référence	Prix unitaire	Nombre d'exemplaires	Port*	Total
Ref : CDS1	49 F		...x10 F	= F
Ref : CDS2	49 F		...x10 F	= F
Ref : CDS3	49 F		...x10 F	= F
Ref : FUN HS 5	43 F		...x10 F	= F
Ref : FUN HS 4	59 F		...x10 F	= F
Ref : MPT HS 2	49 F		...x10 F	= F
Ref : MPT HS 3	49 F		...x10 F	= F
Ref : MPT HS 4	49 F		...x10 F	= F
Ref : FUN HS 8	59 F		...x10 F	= F
Ref : GEN HS 7	59 F		...x10 F	= F
			TOTAL	= F

Bon de commande "magazines Hors-Séries"

Nom :
Prénom : . . . . . .
Adresse : . . . . . .
Code postal : . . . . . Ville : . . . . . .

☐ Je paie : .....FFTTC
Je règle par : ☐ Chèque ☐ mandat lettre
☐ Carte bancaire N° ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊
Exp. : .../...

Adresse de retour :
VPC - Pressimage - 5/7 rue Raspail - 93108 Montreuil cedex

*Frais de port : 10 F par magazine

B122

Pourquoi les moralistes s'offusquent des jeux où l'on trucide animaux et humains alors que l'éradication d'aliens les laisse froids ? En tout cas, si les p'tits gris débarquent un jour et rencontrent des avocats, je ne donne pas cher des programmateurs.

Uprising 2

Lead and Destroy

E.T. bombarder maison

En attendant, on prend de l'avance en allant une fois encore se « friter » avec nos voisins galactiques. En fait, pour être honnête, ce sont surtout les humains qui se font laminer dans les grandes largeurs. Au terme du premier *opus*, la Nouvelle Alliance, menée par vos soins, parvenait à renverser l'Empire (titre officiel du méchant depuis *Star Wars*).

Mais depuis, vous avez appris que la moitié des troupes et des ressources de l'Empire était mobilisée par un autre conflit avec une espèce nommée Trich. Et devinez quoi ? Ayant appris votre récente « promotion », ils ont décidé de venir vous présenter leurs félicitations. Le seul problème, c'est que chez eux, la fonction diplomatique est quelque peu assimilée à la fonction militaire.

Même si Uprising (premier du nom) s'était rapidement effacé devant Urban Assault et Battlezone, il faut reconnaître que 3DO avait ouvert la voie aux jeux de stratégie 3D en vue subjective. Pourtant, cette suite prend une orientation différente en jouant ouvertement la carte de l'action.

Un *tutorial* très bien conçu permet de se familiariser avec les unités, les bâtiments et surtout l'interface.

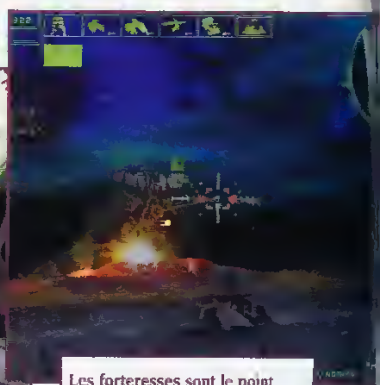
La fibre capitaliste

Après un court *briefing*, vous êtes envoyé sur une planète à bord du Wraith. C'est votre unité principale, un *over-tank* surarmé et doté d'un puissant blindage. Il s'agit maintenant d'installer une base, mais pas n'importe où (sale expansionniste !). Vous devez trouver une zone spécifique, composée de deux à quatre emplacements exploitables. Vous annexez les lieux en appelant une forteresse qu'un énorme transporteur vient déposer.

Les emplacements restants pourront au choix être occupés par des extracteurs (y a bon pognon) ou des usines, afin de produire des unités. Placez enfin quelques tourelles (*gatling*, SAM, etc.) qui, avec le puissant laser de la forteresse, compléteront le péri-

Vous utiliserez régulièrement des portails de téléportation, avec parfois de mauvaises surprises à l'arrivée

Des caisses d'unités ou d'armes sont lâchées aléatoirement. On les repère grâce à une balise sonore



Les forteresses sont le point névralgique des bases. Les éliminer permet d'anéantir les systèmes de défense.

Format CD-ROM PC
Éditeur UBI Soft
Sortie Disponible
Prix env. 300 F
Genre Action/Gestion
Config. mini. P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win 95
Config. recom. P233, 64 Mo de RAM, CD-ROM 8x
Version testée bêta anglaise
Problèmes rencontrés Bugs de texture

Certains soldats, une fois au pied des structures, déposent des bombes. Écrasez-les avant !

Il faut constamment améliorer ses unités pour avoir une chance mais cela coûte très cher. Faites le bon choix.

mètre défensif de votre base. Bienvenue dans la spirale infernale de la conquête. Vous partez alors à la recherche des Trichs, d'une part parce qu'on est quant même là pour leur péter la tronche, d'autre part pour améliorer vos capacités de production. En effet, une usine ne sort qu'une unité à la fois, il en faut donc le plus possible. Fantassin, tank léger ou lourd, chasseur et bombardier, vous aideront dans vos conquêtes. C'est peu, mais *a priori* suffisant d'autant que vous pourrez les moderniser. À la fin de chaque mission, une récompense pécuniaire vous est attribuée selon vos résultats. À vous d'effectuer les bons investissements en améliorant vos unités, vos bâtiments, ou votre Wraith et son armement.

Téléportation, Scott

Voilà pour la partie gestion, secondaire mais essentielle. Intéressons-nous maintenant aux échanges culturels (insultes) et techniques (bastos) avec les Trichs. Avant tout, sachez que les seules unités que vous puissiez piloter sont le Wraith et les canons statiques de votre forteresse. Résultat, vous devrez prendre une part active à la bataille.

La vue satellite permet de situer vos bâtiments et les ennemis repérés, mais aussi de reconstruire vos bases de n'importe où. Pour découvrir la carte, vous pouvez envoyer des drônes ou partir en exploration. Une fois les Trichs localisés, il est temps de passer à l'attaque. Problème, comment gérer efficacement le déplacement de vos troupes alors que vous participez vous-même à l'attaque, et passez 90 % de votre temps en vue subjective ?

Les concepteurs ont contourné le problème en optant pour une approche type Arbitral Recall. Les unités que vous appelez se matérialisent dans votre environnement visuel immédiat (depuis le Wraith ou une forteresse). Ainsi lors de l'assaut, vous foncez sur l'ennemi tout en téléportant votre ▶

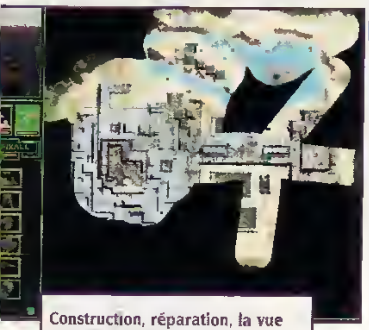
Bon, c'est pas flagrant sur une image fixe, mais les vagues sont simulées par une superbe déformation du terrain

Plus on progresse, plus on obtient des armes aux effets impressionnants et dévastateurs. Les ennemis aussi.

Même aux commandes des puissants canons de la forteresse, il y a des moments où on aimerait avoir des roues.

L'avis de Frédéric

★★★ *Stratèges, passez votre chemin. Avec ses sites de production prédéfinis et les luttes âpres pour leur possession, Uprising 2 m'a rappelé Z des Bitmap Brothers. En mille fois plus beau bien sûr. L'action prime et malgré des carences évidentes, le jeu est vraiment fun. Reste qu'en Solo, l'ubiquité de l'ordinateur rend parfois les choses difficiles. C'est pourquoi je pense que c'est en Multijoueur (jusqu'à B), où les protagonistes seront sur un pied d'égalité, que Lead and Destroy libérera tout son potentiel. Du bon 3 étoiles.*



Construction, réparation, la vue satellite permet de gérer ses bases depuis n'importe quel point de la carte

armée au cœur du combat, amenant l'enfer avec vous.

Rassurez-vous, les Trichs en font autant et les contre-attaques sont régulières. Vous aurez le choix entre laisser vos bâtiments se débrouiller, rapatrier le Wraith pour faire le ménage vous-même ou investir la forteresse pour superviser la défense. Pas le temps de s'ennuyer.

Cruel dilemme

Avec son approche action/gestion, Uprising 2 s'avère atypique et cumule les qualités. Les graphismes, style Magic Carpet, sont bluffants : effets de lumière et déformation de terrain en temps réel, textures au sol variées, ciels magnifiques… Les unités bénéficient d'un *design* réussi (surtout les Trichs). Et tout ça bouge bien : aucun ralentissement, même lors d'attaques incluant plus d'une trentaine d'unités.

Des musiques techno-rock viennent agréablement rythmer vos exploits. D'ailleurs, d'une façon générale, l'ambiance est excellente. Ah, le gazouillis des lasers et le cri du pilote se *crashant* le soir au fond des bois ! On est vraiment transporté au milieu d'un conflit. Les gars de Cyclone ont aussi fait très fort au niveau maniabilité avec une touche magique, dont la fonction varie intelligemment selon le contexte, permettant de limiter l'utilisation du clavier.

À côté de ça, on note de multiples défauts comme l'impossibilité de construire plus de quatre tourelles par base. Dommage aussi que le Wraith ne se défende pas seul lorsqu'on le quitte pour investir une citadelle. Malgré des efforts sur la variété des missions (reconnaissance, protection, etc.), le jeu s'avère assez répétitif car les bâtiments ne sont pas spécialement nombreux nonobstant leurs capacités d'évolution. La campagne Solo ne permet de jouer que les humains. Enfin, la possibilité qu'a l'ordinateur de téléporter ses troupes au cœur même de votre base, sans qu'un véhicule ait à s'approcher, rend certaines missions vraiment infernales.

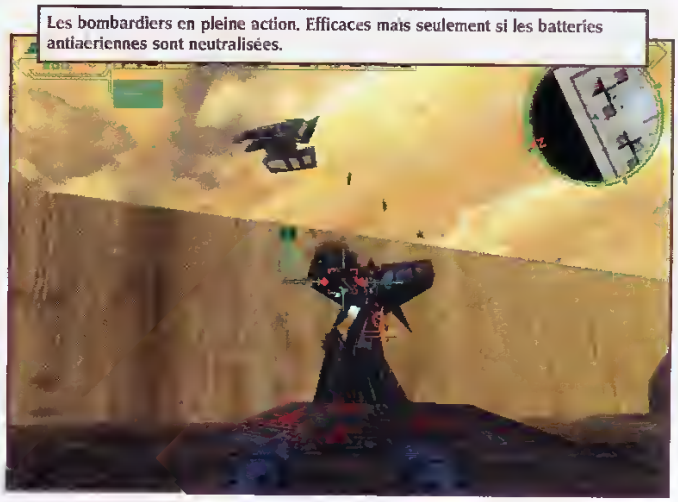
Pourtant Uprising, grâce à sa réalisation et son ambiance, permet de bien s'amuser. On est plongé rapidement et facilement au cœur de l'action, on s'éclate et c'est l'essentiel. Cependant, son approche *shoot* ne séduira peut-être pas tout le monde donc, essayez-le si vous pouvez. ■

Frédéric Dufresne

Pour abattre la forteresse adverse, n'hésitez pas à appeler des renforts, ça occupera ses systèmes de défense.

D'énormes porteurs larguent les bâtiments venus de votre vaisseau amiral resté en orbite Éviter d'être dessous.

Hormis l'Alliance et les Trichs, on trouve deux autres camps Le scénario réserve d'intéressantes surprises.



Les bombardiers en pleine action. Efficaces mais seulement si les batteries antiaériennes sont neutralisées.

Uprising 2
Lead & Destroy

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Réalisation globale
- Ambiance survoltée
- Interface bien pensée

Les moins
- Action répétitive
- Peu de stratégie
- Frères ennemis

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS GEN4

N°112

SPÉCIAL HALF-LIFE, COMMANDOS ET HEART OF DARKNESS
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET AZRAEL'S TEAR ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS

N°113

SPÉCIAL FALCON 4, GEN 4 D'OR, MAX 2
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET WARHAMMER ET UN CD DE DÉMOS

N°114

SPÉCIAL GRIM FANDANGO, INDIANA JONES ET LES AUTRES PROJETS DE LUCAS ARTS POUR 99
3 CÉDÉROMS :LA DÉMO JOUABLE DE SIN, UN JEU COMPLET SHADOW OF THE COMET ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS

N°115

SPÉCIAL MONACO GRAND PRIX, RAINBOW 6, CLIN MACREA ET WARGASM
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET TUNNEL B1 ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS

N°116

SPÉCIAL POPULOUS 3, RAGE OF THE MAGES, TOMB RAIDER III, SANITARIUM
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET ALONE IN THE DARK 3 ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS JOUABLES

N°117

SPÉCIAL TOMB RAIDER III, SIN, HALF LIFE ET POPULOUS 3
2 CÉDÉROMS
LA DÉMO JOUABLE DE TOMB RAIDER III, UN CÉDÉROM DE DÉMOS

N°118

SPÉCIAL DARK PROJECT LA NOUVELLE DIMENSION DU QUAKE-LIKE
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET : LE SECRET DU TEMPLIER, UN CÉDÉROM DE DÉMOS

N°119

SPÉCIAL MEILLEURS JEUX DE 1999
2 CÉDÉROMS
UN JEU COMPLET : ARMOR COMMANO ET UN CÉDÉROM DE DÉMOS

N°120

SPÉCIAL HEAVY GEAR 2 SILVER, SOUTH PARK, SUPERBIKE
1 CÉDÉROM
AVEC LES PATCHES DU MOIS

N°121

AVENGING ANGEL, X-WING ALLIANCE, CIVILIZATION CALL TO POWER, WARZONE 2100
1 CÉDÉROM
AVEC LES PATCHES DU MOIS

...ET COMPLÈTEZ VOTRE COLLECTION

Bon de commande

Numéros	Nbre d'exemplaires	Prix unitaire	TOTAL
N° :		x ...F*	= F
N° :		x ...F*	= F
N° :		x ...F*	= F
N° :		x ...F*	= F
N° :		x ...F*	= F
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC	*Rajoutez 10 F de frais de port par revue	=	F

Bon de commande à retourner, accompagné de votre réglement à :
Génération 4 - anciens numéros
5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :
❑ M. ❑ Mme
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
..... Tél : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Pays : .....
Je règle par : ❑ chèque à l'ordre de Pressimage ❑ mandat lettre
❑ carte bancaire n° : ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑
Expire fin : .../...
Date et signature : .../.../1999

Dans les jeux comme au cinéma, nous vivons dans l'ère des suites. Certes, celle de Army Men, soft de petits soldats, était un tout petit peu moins attendue que l'épisode I de Star Wars, mais devons-nous toujours laisser gagner les Wookies ? Hein ?

Army Men II

Il faut sauver le soldat latex

Pour ceux qui n'ont pas vu le début, résumé de l'épisode précédent. Il y a deux ans, *Toy Story*, film en images de synthèse, nous montrait les exploits, entre autres jouets vivants, d'un commando très efficace de petits soldats en plastique vert. En France, la vue de ces petits bonshommes un peu grossiers nous rappelle tout juste les jouets ghissants que nos grand-mères tiraient des paquets de lessive. Très pratiques pour jouer dans l'eau mais quand même très moches, les Européens sophistiqués que nous sommes leur préféraient les dérivés de Albator et autres Goldorak. Aux États-Unis, au contraire, tout petit garçon a forcément eu une caisse entière de soldats verdâtres, base de conflits aussi interminables que héroïques. Un jeu comme Army Men s'imposait, donc. Et aujourd'hui, ces petits soldats sont de retour ! Sarge, le chef du commando, toujours aussi teigneux et viril, doit maintenant empêcher les forces du mal, représentées par des soldats bruns, de quitter leur dimension en Legos pour envahir la nôtre. Bien sûr, sa tâche ne va pas être facile. Au moins, avec Army Men II, on se retrouve d'emblée en terrain connu, du moins pour ceux qui s'étaient laissé tenter par la première version. Toujours en 2D, toujours vu d'avion, on ne peut pas dire que le terrain ait beaucoup évolué. En revanche, les bonshommes sont plus fins, et l'animation impeccable. Pour se mettre dans le bain, un *tutorial* est prévu, qui donne tout de suite le ton de la chose

L'ennemi jure du soldat de plastique, la plaque chauffante. Holocauste garanti.

Co(s)mique troupier

La musique a fait l'objet d'un soin tout particulier et, selon les missions, évoluera entre un *cartoon* de Tex Avery et un film de Stanley Kubrick,

Curieusement, Sarge nage assez mal, alors qu'il y a 20 ans, dans mon bain, pas de problème...

Dignes du soldat Ryan, vos soldats avancent courageusement vers la boîte de thon ?

Rien de tel qu'un incendie à distance pour voir vos ennemis fondre en hurlant de douleur ! Quoi, sadique ?

Format CD-ROM PC
Éditeur 3DO/Ubi Soft
Sortie mai
Prix env. 300 F
Genre stratégie en temps réel pour rire
Config. mini. P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95
Config. recom. P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x
Version testée master anglais
Problèmes rencontrés aucun

Le malheureux Sarge est parti rejoindre ses ancêtres au paradis des jouets, aussi appelé « poubelle »

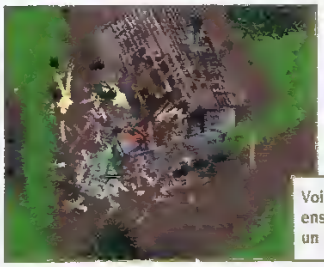
ce qui est plutôt dépaysant. La voix de Sarge, qu'on jurerait doublée par Stallone en personne, ferait se décoller le papier peint de n'importe quel mur un peu sensible. L'entraînement est basique mais permet de se familiariser avec le maniement des différentes armes à notre disposition. On y a apprendra aussi à traverser un champ de mines sans trop de dommages et surtout à reconnaître les caisses qui les contiennent, ainsi que les munitions. Le terrain étant en effet fortement pixellisé, les symboles peints sur le bois ne sont pas toujours très parlants. Bazooka, mortier, lance-flammes, M-16 et grenades, ici, on dispose d'un arsenal plutôt sympa. Repérages faits, on peut se lancer dans la première mission, un peu dubitatif tout de même sur cette « guéguerre pour rire ». Doutes immédiatement balayés, car les auteurs, renouant avec l'humour du premier épisode, nous plongent dans l'univers le plus exotique, le plus dangereux et le plus effrayant qui soit, la cuisine d'une famille américaine moyenne. Là, Sarge et son commando vont devoir retrouver le portail dimensionnel qui les ramènera chez eux (je ne vous dirai pas où il est dissimulé, ça vaut le coup d'œil). Les dangers sur leur chemin seront nombreux.

Sergent mère poule

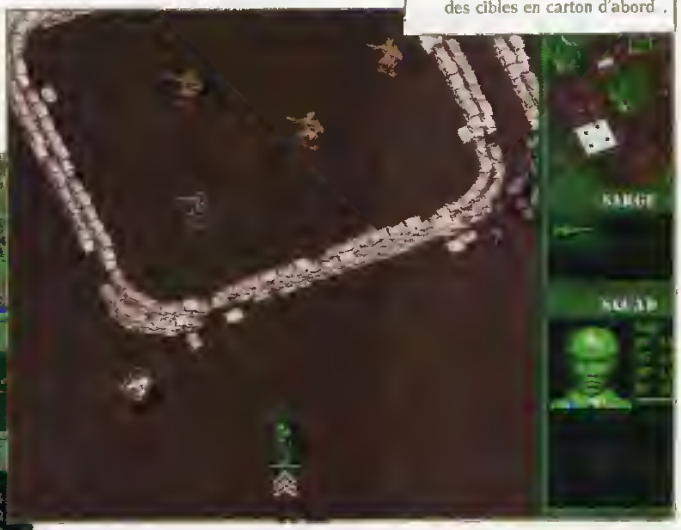
Outre les soldats bruns, déjà installés dans notre dimension, nos p'tits gars devront survivre aux attaques des cafards (s'il y en avait autant dans ma cuisine, j'aurais déjà déménagé...), à l'évier plein de vaisselle sale, et surtout aux plaques chauffantes de la gazinière, particulièrement mortelles quand on est fait de plastique ! Le but du jeu n'est en fait pas tant d'arriver à bon port (plutôt facile) que d'y arriver avec tous vos hommes, premier soin de tout bon sergent. En effet, contrairement à ce qui se passe dans la plupart des jeux de stratégie, votre force armée ne sera pas reconstituée d'une mission sur l'autre. Pas question donc de gérer de la chair à canon, comme lorsque vous commandiez des Zergs qui naissent plus vite qu'ils ne meurent ! D'autant plus qu'un petit côté jeu de rôle a été ajouté à l'ensemble, les survivants ▶

Premier objectif, reparer le centre de communication. On dirait du Lego ? Normal, c'en est !

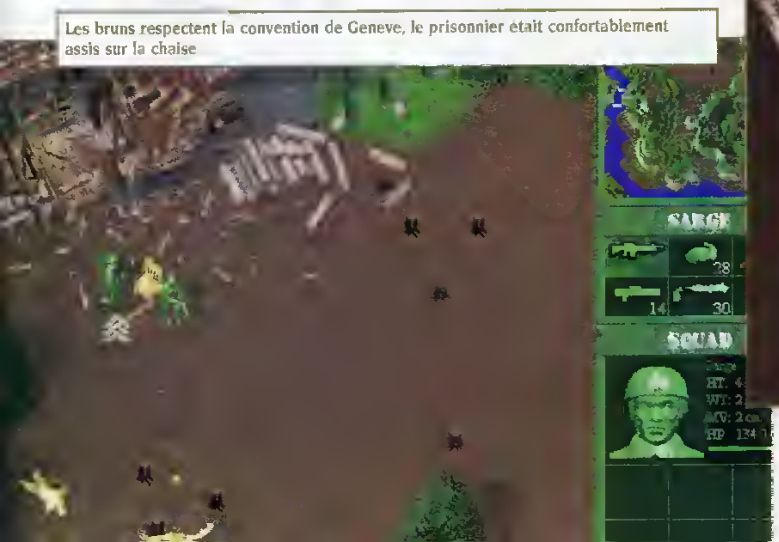
Army Men II permet d'utiliser pas mal de vehicules, à la puissance de feu généralement respectable.



Voilà ce que c'est ! On detruit, on detruit et ensuite, c'est toute une histoire pour retrouver un objet caché !



Le jeu n'est pas difficile, mais ne *zappez* pas le *tutorial*. Il vaut mieux avoir testé le mortier sur des cibles en carton d'abord.



Les bruns respectent la convention de Geneve, le prisonnier était confortablement assis sur la chaise

La baston au lance-flammes dans la chambre du petit, ça a l'air marrant, mais je déconseille O.K. ?

L'avis de Rémy

Et rebelotte ! C'est sûr, si le gros « II » avait été remplacé par « data disk » et si le jeu valait 150 ou 200 balles, je serais beaucoup moins sévère ! Car une fois de plus, on a l'impression que les éditeurs essaient de nous faire passer un bon add-on pour un vrai jeu. Certes, on s'amuse bien dans Army Men II, mais ce soft a l'air de dater d'un an ou deux, tant sa réalisation est poussive. Tel quel, on peut néanmoins le recommander aux possesseurs de petites bécanes qui ne pourront pas faire tourner les 4 et 5 étoiles du mois.

Décapiter des soldats en plastique brun, c'est ça, retomber en enfance, non ?

À quelle heure le prochain train ? *Damned*, on a buté le chef de gare ! Va falloir rentrer à pied maintenant !

accédant au statut de vétéran qui les rend de plus en plus costauds et efficaces. Enfin, surtout costauds, parce qu'au niveau Q.I., y a du boulot pour les militaires en plastique (je ne précise « en plastique » que pour éviter les procès…) ! L'I.A. est abominablement poussive, Sarge et ses copains adorent se perdre dans les recoins, passer sous le nez de l'ennemi pour se faire bien allumer, ou aller droit sur les plaques chauffantes alors que vous leur indiquiez un boulevard pour les contourner.

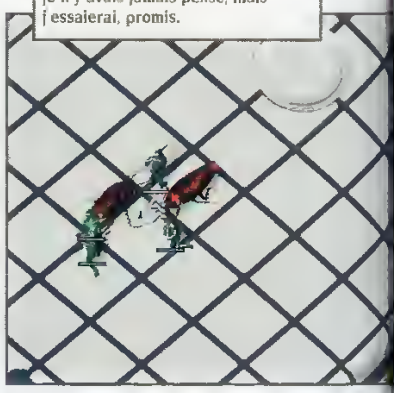
Jeu d'avant-guerre ?

C'est d'autant plus rageant que la plupart des missions se déroulent dans des sortes de labyrinthes plutôt tordus. Vous devez donc avoir continuellement le doigt sur la souris et le nez sur vos hommes, ce qui limite sérieusement les possibilités de planifier une quelconque « stratégie ». D'autant plus que, même si l'absence de « fog of war » évite les mauvaises surprises, le relief est très difficile à distinguer dans cette 2D à l'ancienne aux couleurs sans contraste. Ces défauts de réalisation sont d'autant plus regrettables que le jeu est par ailleurs plutôt réussi. Vos hommes ont de vraies missions à remplir, dont les objectifs (s'emparer d'un bateau, réparer une radio, secourir un vétéran, etc.) sont revus régulièrement. Les bagarres sont amusantes, la nature plastique des protagonistes ayant été prise en compte. Un exemple ? Si l'un de vos ennemis est hors d'atteinte, protégé par un bosquet d'arbres, lancez des grenades pour mettre le feu autour de lui et…, le faire fondre ! Dans certains niveaux, vous devrez affronter des zombies faits de soldats aux bouts recollés ! Mais en dépit de réelles qualités et de son côté *fun* assumé pleinement, Army Men II n'arrive pas à dépasser la catégorie « petit jeu sympa ». ■

Rémy Goavec

Le méchant en chef pénètre dans notre malheureuse dimension. Pourquoi tous les méchants militaires fument-ils le cigare ?

Flinguer les cafards au M-16, je n'y avais jamais pensé, mais j'essaierai, promis.



Army Men II

Graphisme	★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

- Sympa et marrant
- Bonne animation
- Multijoueur prometteur

Les moins

- Décors hideux
- Scénario basique
- Un peu limité

COMPOSEZ AU RYTHME DE MICRO & MUSIQUE HORS-SÉRIE

SPÉCIAL MUSIC MAKER

10 styles majeurs à composer soi-même avec le logiciel et les samples du CD-Rom

2 CD-ROM OFFERTS

Le logiciel complet Music Maker 3 (PC)
+ 300 samples + 10 pistes audio

Un histoirique intéractif
50 ans de révolution musicale

Dès le 16 avril
chez votre marchand de journaux

Electronic Arts, fort de son expérience des simulations automobiles, nous sort un jeu alliant conduite de véhicules surarmés et quake-like dans un monde postapocalyptique. Chargez vos guns, attachez votre ceinture, et attention au démarrage.

Redline

Un.44 sous le capot

L'apocalypse a eu lieu. Oh, rien de bien grave, juste deux, trois p'tites bombes atomiques qui ont fait dévier la Lune de son orbite et entraîné un changement climatique ainsi que diverses catastrophes sur la Terre. Mais c'était il y a bien longtemps, et plus personne ne se rappelle de « l'Avant », sauf peut-être les anciens du gang. Au fait, je ne me suis pas présenté. Je m'appelle Marv, et je vis avec mes frères d'armes en dehors des villes. La vie est plutôt dure en ces temps, mais il est toujours possible de se livrer au pillage ou de participer au « Jeu ». Le Jeu, c'est ainsi que se nomme la « course » de véhicules à laquelle participent les gangs pour le plaisir et pour la gloire. C'est notre seul moyen d'approcher les richesses des villes et, à vrai dire, j'ai ça dans la peau. Doué comme je suis, je sens que je ne vais pas tarder à prendre de l'importance dans ma tribu, voire peut-être devenir chef. Mais pour cela il va falloir faire le ménage avant.

Moumoute sur le volant et conduite sportive, il ne manque plus que le klaxon « Cucaracha » pour compléter ma panoplie de beauf'

J'en connais un qui va avoir une jolie rayure sur sa carrosserie dans très peu de temps.

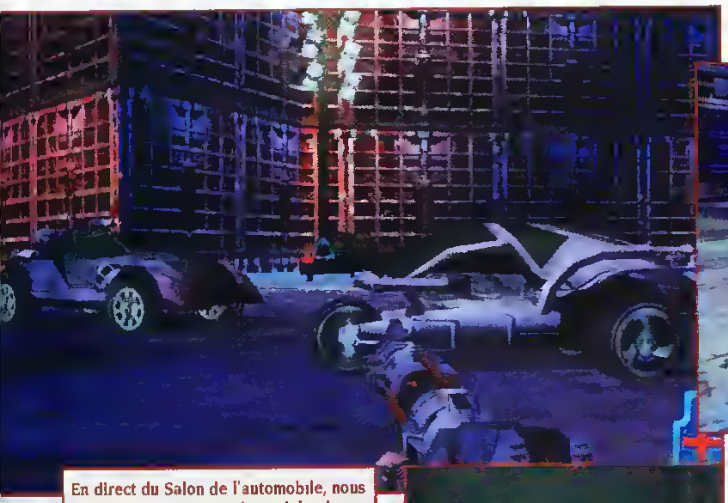
Un muscle, deux cerveaux

Redline vous met donc dans la peau d'un fin *autoduelliste* et vous permet de participer à une douzaine de missions aux objectifs variés. Enfin, ne rêvez pas trop, on se trouve dans un jeu de carnage et il faudra souvent tout *dézinguer* pour mener à bien les missions. La nouveauté par rapport aux jeux du même type est la possibilité de monter dans des véhicules (et aussi d'en descendre). Ainsi vous pouvez commencer une mission en voiture, choisir de descendre puis en prendre une autre plus loin. D'une façon générale, les niveaux sont découpés en phases (à pied ou en voiture). Il y a donc des moments où vous êtes obligé de descendre de votre véhicule (pour l'exploration des

Ici tour de contrôle. Vous vous êtes trompé de *soft*, vous n'êtes pas dans Alien vs Predator. Je répète...

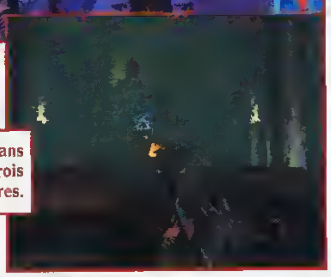
Si Steven Spielberg m'avait connu, son film *Duel* n'aurait duré que trente secondes.

Format CD-ROM PC
Éditeur Electronic Arts
Sortie juin
Prix env. 350 F
Genre quake-like/action 3D
Config. mini. P200, Win95, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte 3D
Config. recom. PII, Win98, 64 Mo de RAM, CD-ROM 8x, carte 3D 8 Mo
Version testée bêta anglaise
Problèmes rencontrés I.A. des ennemis terrestres [illegible] plantages [illegible] de sauvegarde.



En direct du Salon de l'automobile, nous retrouvons notre envoyé special qui va nous présenter les derniers modèles.

Pour aller au bar-discothèque Apocalypse 2000, c'est très simple : suivez les lasers.



Prions mes frères pour la paix dans le monde. Attends ! Il en reste deux, trois qui sont refractaires.

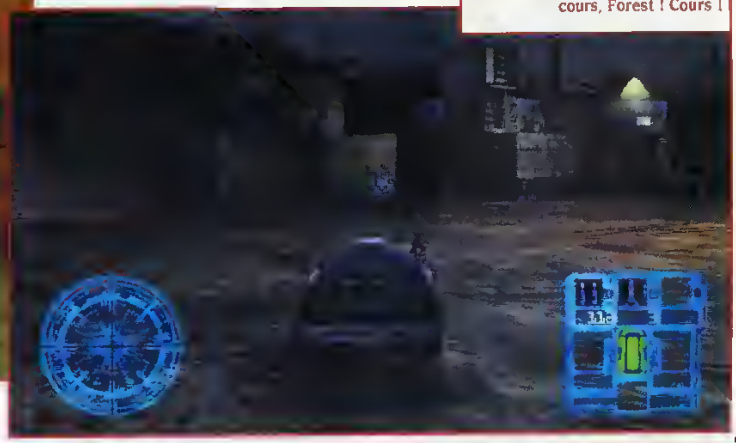
bâtiments, par exemple). Néanmoins, la plupart du temps, vous avez le choix de votre moyen de locomotion. Ce concept est très intéressant et donne une nouvelle dimension aux *quake-like*. Il est à noter que chaque style de jeu à ses particularités et que le passage de l'un à l'autre se fait sans aucune difficulté pour le joueur (sauf quand votre véhicule explose et que vous vous retrouvez piéton au milieu d'une meute de buggys, mais c'est un autre problème).

Le choix des armes

Redline alliant deux genres, c'est donc deux arsenaux différents qui seront à votre disposition. En ce qui concerne la partie *quake-like*, le choix est limité puisqu'il n'y a qu'une seule arme. Mais ne vous affolez pas : tout comme les couteaux suisses, cette dernière dispose de plusieurs « outils » et il vous suffira de trouver les munitions pour chacun (environ une dizaine toutes différentes). Si cela évite de rager pendant des heures à la recherche de l'arme dont on a les munitions (fait courant dans les *quake-like*) on aurait néanmoins aimé que les concepteurs se creusent un peu plus la tête quant au choix des « armes ». En effet, on est en terrain connu pour ne pas dire dans le domaine public (mitrailleuse, *shotgun*, grenades, roquettes, etc.). Je décernerais quand même une mention spéciale à la déblayeuse, sorte de taille-haies à lames multiples qui, à l'instar de la tronçonneuse dans le vénérable Doom donne une folle envie de la tester sur les adversaires. Il existe aussi des munitions vous permettant d'immobiliser les véhicules afin de, soit mieux les détruire, soit de les « emprunter ». Concernant ces derniers, vous n'aurez que l'embarras du choix. Le parc de véhicules est impressionnant (tank anti-gravitationnel, buggy, camion citerne, van, trike, etc.) et ne dépareillerait pas au Salon de l'automobile. En général, vous commencez les niveaux avec un véhicule et vous en trouvez un ou deux autres par la suite. Les véhicules bénéficient d'armes différentes (mines, missiles, *gatling*, etc.). Pour palier au manque d'imagination ▶

Et non ! Ce n'est pas le *boss* de fin de niveau. C'est juste un type méchamment balaise qui s'est perdu dans les couloirs.

Même les « Smiley » ont muté, c'est dire le monde dans lequel vous devrez jouer.



Je suis l'aigle de la route ! Quoi ? Comment ça, on n'est pas dans Mad Max ? Bon alors : cours, Forest ! Cours !

L'opinion de Luc

★ *On ne s'emballe pas. Redline est l'exemple même du jeu qui, à trop vouloir donner, ne donne finalement pas grand-chose. Est-ce un jeu de bagnoles, un Dethkartz amélioré, ou un simple quake-like de plus ? En fait, ce n'est ni l'un, ni l'autre, et pas vraiment les deux à la fois. Côté pilotage de voiture, rien de neuf, c'est du dézingage en règle, point barre. Les armes n'ont rien d'innovant. Côté balade à pinces, c'est pire. Un seul flingue, c'est limite foutage de gueule. Résultat, on s'ennuie ferme, dans un décor somme toute sommaire.*

L'avis de Pierrick

★ *Pas de doute, Redline est la dose mensuelle des accros au quake-like. Quant aux autres, ils auraient tort de passer à côté de ce soft qui a su innover par son postulat et qui bénéficie d'une réalisation soignée. Certes il reste quelques petits défauts, mais tout est gommé par le plaisir que l'on prend à y jouer. Le mélange effectué par Electronic Arts est une vraie réussite qui a su garder le meilleur des deux genres dont il s'inspire, tout en faisant un ensemble cohérent. Redline est un jeu intense et prenant.*

Dans Redline vous pourrez piloter un avion de ligne. Non, je rigole, ce n'est pas possible.

Un samedi soir tranquille dans une petite ville tranquille quelque part dans un coin tranquille

Faites comme les gardes : assouvissez un besoin naturel. Euh, je veux dire : entraînez-vous au tir.

▶ concernant les armes, ils bénéficient d'arcs de tir différents (certains possèdent en effet des armes sur les côtés ou à l'arrière) et d'un *cockpit* propre à chacun.

Belle mécanique

Redline bénéficie d'un graphisme agréable (il faut voir l'intérieur de la cathédrale, on se croirait dans Dark Project) retranscrivant bien les différents lieux où se déroule l'action, que ce soit en intérieur ou en extérieur.

La fluidité est de mise même sur un petit PC (avec Voodoo 2). Les bruitages retranscrivent bien l'ambiance et le jeu est ponctué de voix (ennemies ou amies) qui renforcent cet aspect. Il est à regretter cependant qu'il n'y ait pas de musique pendant le jeu, ce qui est, à mon avis, quasi indispensable pour un *quake-like*. En ce qui concerne l'I.A., bizarrement on dirait qu'il y en a deux : une pour les ennemis terrestres et une pour les véhicules. En effet, si les véhicules vous donneront du fil à retordre et vous obligeront à manœuvrer pour ne pas être dans leur angle de tir, les ennemis terrestres sont assez stupides. Ce ne sont pas leurs roulades pitoyables qui relèveront le niveau (cela devrait normalement être corrigé dans la version finale). On peut par contre féliciter les programmateurs pour le rendu des différences entre les véhicules et les piétons. En effet, s'il est amusant d'attaquer les piétons à bord de sa voiture, la situation inverse vous procurera une mort sûre et rapide. Redline dispose donc d'une réalisation soignée et a su combiner une pincée de Quake avec une dose de Interstate'76 (à moins que ce ne soit l'inverse), ce qui fait au final un cocktail plutôt explosif. Pour finir, l'option Multijoueur étant présente, nul doute que le Net va bientôt être enflammé par une borde de Mad Max virtuels. ■

Pierrick Bellon

Voilà votre chef. Comme on dit : « Le chef a toujours raison. » De toute façon, si on dit le contraire, on est mort.

Les soirées méchoui, c'est bourré de monde. Heureusement, mon radar m'indique les tables libres

Redline

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

- Ambiance *Mad Max*
- Nombres de véhicules
- Concept novateur

Les moins

- Armes classiques
- I.A. à deux vitesses
- Pas d'autoradio

Avec la SOUND BLASTER LIVE! PLAYER, vous ne jouez pas, vous vivez le jeu

Combien de fois avez-vous eté surpris par un ennemi qui vous attaquait lâchement par derrière ? Combien de parties perdues, si proche du but ultime, car vous ne saviez pas ce qui se passait dans votre dos ? Avec la **Sound Blaster Live! Player**, tous ces problèmes seront resolus! Tous vos jeux entrent dans la dimension du son 3D et de la technologie Environmental Audio, soutenus par l'ensemble des éditeurs de logiciels Avec le son 3D et les effets numeriques en temps reel, vous êtes plongés au cœur du jeu ***Vous vivez le jeu!***

PC Works FourPointSurround
4 haut-parleurs et un caisson de basses pour profiter pleinement du son 3D.
La carte **Sound Blaster Live! Player** et les haut parleurs **FourPointSurround** sont également commercialisés sous forme de kit au prix de **990 F** TTC.

La Sound Blaster Live! Player et les enceintes FourPointSurround vous donnent accès au son 3D et à l'Environmental Audio :

- Une qualite sonore exceptionnelle, si identique a l'orginale que vous penserez que c'est la réalité !
- Un positionnement du son 3D extrêmement précis avec un support total du son Surround
- Des "environnements" audio ultra réalistes qui donneront vie à vos jeux 3D
- Multiples effets sonores en temps réel
- Carte son evolutive grâce à son processeur programmable
- 256 voix de polyphonie et bus PCI

Demandez votre CD-ROM de démonstration au **01 39 20 86 03.**
Dans la limite des stocks disponibles

** Prix des éléments vendus separement*

CREATIVE
WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension

Un ordre mondial déstabilisé par des conflits régionaux, une unité d'élite créée pour sauver la planète, quelques hélicos de combat et un troupeau d'ennemis : il semble que Ubi Soft ait misé sur les valeurs les plus sûres du jeu d'action. C'est le gros lot alors ?

Hell-Copter

L'enfer ailleurs

Rien de tel qu'un bon vieil hélico pour tirer sur tout ce qui bouge. C'est vrai quoi ! Ça monte, ça descend, ça tourne dans tous les sens et on peut y coller sans scrupules toutes sortes d'armements. Et puis avec la disparition du communisme, les cibles fleurissent à toutes les frontières. Dictateurs en herbe, graines de terroristes semées dans les contrées verdoyantes des anciens pays du bloc de l'Est, tout est là pour faire une bonne cueillette. Grâce au ciel, les nations du monde libre et riche sont attentives à nos pulsions bucoliques. Elles ont décidé de mettre sur pied une unité spéciale destinée à résoudre les conflits non négociables.

Prêt à prouver que vous faites bien partie de l'élite des troupes d'élite de l'élite des nations (*dixit* l'intro) ? Pour y parvenir, vous disposerez d'une brochette de trois hélicoptères allant du petit agile mais fragile au gros lourd bardé de missiles. Leur pilotage s'effectue en vue de dessus dans un décor fortement vallonné. Les *maps* sont de superbes écrins de verdure qui vous révéleront de charmantes maisonnettes entourées d'arbres, des champs généreux plantés d'un blé tendre et vigoureux, de jolis bunkers hérissés d'antennes et d'affûts de 30 mm… Une trentaine d'ennemis répartis en blindés, tourelles, bateaux et hélicoptères s'acharneront à vous rappeler que l'heure n'est pas à la quête de fraises des bois. Mais, par un étonnant miracle de la nature, l'explosion de certains d'entre eux générera des munitions, *kits* de réparation et autres *power up* qui vous permettront de poursuivre votre balade. À

Il s'agit pour l'instant d'une usine chimique en bonne santé. J'ai bien dit pour l'instant !

Si quelqu'un habite dans cette maison, il est certain qu'il visite actuellement sa cave.

De retour à la maison après une dure mission. Admirez les deux chiens de garde verts à côte de la niche.

Les ennemis n'hésitent pas à s'acharner à plusieurs, dans l'espoir utopique de me descendre.

Vous verrez que Hell-Copter est également un jeu de slalom..., entre les missiles bien entendu.

Format CD-ROM PC
Éditeur Ubi Soft
Sortie Disponible
Prix env. 300 F
Genre *shoot them up*
Config. mini. P 166 MMX
Config. recom. PII 233, 32 Mo de RAM, carte 3Dfx

Version testée
finale française
Problèmes rencontrés
problèmes d'affichage des textures

L'hiver est frisquet mais heureusement je trouve toujours une bonne âme pour tenter de me réchauffer

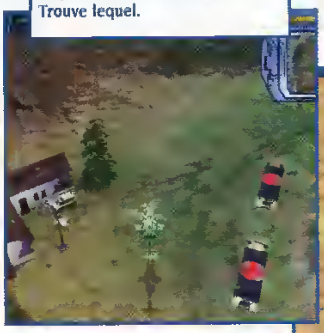
Certaines missions comportent des équipiers à chenilles. Statiques et peu agressifs, ils mourront pour la cause

plus long terme, la destruction des ennemis rapportera des points utilisables entre les missions pour améliorer votre appareil. La nature est décidément bien faite.

Au ras des pâquerettes

On s'amuse bien dans cette 3D sympa qui fait penser à un décor de train électrique. Les ennemis sont nombreux, et parfois très doués, pour tirer en anticipant les déplacements. Le pilotage se maîtrise rapidement et permet de tirer parti des éléments du décor. Il ressort de chacune des 20 missions que compte le jeu un rythme soutenu secoué d'explosions jolies à regarder. Bref on dessoude dans la joie et la bonne humeur. Mais tout de même, était-il si difficile d'introduire un peu d'originalité ? On a déjà tout vu cent fois. Les armes sont d'un classicisme effrayant (p'tit missile, gros missile, p'tite mitrailleuse, grosse mitrailleuse), les missions sont si peu originales que je pense avoir détruit au cours de ce test ma cent millième usine chimique. Le développement des hélicos est limité à quelques malheureuses *upgrades* (trois pauvres blindages, de misérables améliorations des canons, un *boostage* du moteur asthmatique). Certes il est possible de commander des alliers par l'intermédiaire d'un menu intégré à la carte. Mais les ordres accessibles sont trop limités et les équipiers, complètement *neuneus*, n'hésitent pas à se précipiter contre les frégates ennemies pour tenter de les détruire. À cette banalité s'ajoute malheureusement un petit côté bâclé qui se traduit par des *bugs* d'affichage et des cinématiques sans intérêt, servies à 5 images par seconde. Enfin, l'animation poussive dès qu'un trop grand nombre d'ennemis pointent leur nez laisse au joueur le temps d'une petite sieste entre chaque tir de missile. Malgré tout, ce jeu reste particulièrement propice à un défoulement de quelques minutes, pour le plaisir simple et unique de ravager de jolis décors à grands coups d'explosions. ■

Marc Blondeau



Un intrus s'est sournoisement glissé dans cette image empruntée de pacifisme. Trouve lequel.

Dites donc les p'tits gars, il faudrait faire gaffe à ne pas vous emmêler les pales quand même !

L'avis de Marc

Avec son titre qui sonne comme un mauvais film de Chuck Norris, Hell-Copter se positionne dès les premiers instants dans la catégorie des navets du jeu vidéo. Tout ce qui aurait pu être développé (commandes aux ailiers, développement de l'appareil) reste à l'état embryonnaire et seuls subsistent les éléments les plus classiques du genre. Mais ces derniers sont servis par un graphisme agréable, ce qui donne un titre sans surprises qui amusera peut-être les fans de shoot. Après tout, même les navets sont comestibles.

La vallée encaissée est le rêve de tout pilote d'hélico, sauf quand elle est préalablement tapissée d'ennemis.

Hell-Copter

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★

Les plus

- Graphismes sympa
- Pilotage facile
- Ennemis nombreux

Les moins

- Réservé aux *fans*
- Durée de vie limitée
- Trop classique

Puma Street Soccer

Nos amies les bêtes

Fini les belles parties sur du gazon, à se courir après comme des taureaux en rut, le tout pour posséder la belle baballe. Le rectangle vert est remplacé par du bitume, les bordures par des panneaux, on appelle ça du foot de rue. Enfin, c'est ce qu'il paraît.

D'un côté, le gazon fait des marques sur le short et entre nous, maman gueule parce qu'elle n'arrive pas à le ravoir. De l'autre, le bitume ne fait certes pas de marques sur le short mais a tendance à le déchirer, quand ce ne sont pas les genoux ou les cuisses qui se retrouvent décorés d'estafilades sanguinolentes. D'un côté, onze gars sur le terrain, ça fait forcément un ou deux joueurs (votre plus) qui ne touchent que rarement la balle et en attendant, ils s'ennuient. De l'autre, si sur les quatre joueurs, l'un est nul, il a plus de risques de se faire frapper la tronche. Finalement, le foot normal et le foot de rue ont certaines similitudes…

Puma Street Soccer, comme son nom l'indique, vous plonge dans les méandres des cités pour tâter du ballon rond… Enfin, c'est normalement le principe premier du foot de rue : créer des mini-stades pour les gens qui n'ont pas les moyens de dépenser leur temps ainsi que leur argent dans des clubs municipaux. Mais là, grosse surprise, les terrains sont loin d'être ceux généralement observés. Aéroport, port, c'est beau une ville la nuit, parc, autant de lieux délirants que vous allez arpenter. Sympa, certes, mais ç'aurait pourtant été drôle de taper dans une canette avec deux pulls pour faire les poteaux et les bastons d'après match parce que le tacle n'était pas régulier et que, bon, on a encore perdu et qu'ils se foutent de nous et taillons-nous voilà les flics…

Prendre la balle à l'adversaire n'est pas simple, il vous faudra de l'entraînement.

Au miyeu…

Coupe, championnat ou simple rencontre amicale sont proposés aux joueurs. Côté options, elles sont assez limitées, à savoir que vous ne pourrez changer que le niveau de difficulté et deux ou trois autres trucs comme la

Le graphisme n'est certes pas exceptionnel même avec une 3dfx, mais l'animation se défend bien

Si la balle passe au-dessus des panneaux publicitaires, c'est un coup franc pour l'équipe adverse.

Format CD-ROM PC
Éditeur Infogrames
Sortie disponible
Prix env. 399 F
Genre foot de rue
Config. mini. P120, 16 Mo de RAM, Win95, CD-ROM 4x
Config. recom. P200, 32 Mo de RAM, Win95, CD-ROM 6x
Version testée bêta
Problèmes rencontrés aucun

De cet angle et avec le *joystick*, la balle part souvent au-dessus. Étrange.

L'avis de Cedric

★★ *Si à la base, l'idée était bonne, on ne peut que se lamenter du manque total de finition du jeu. Jouabilité moyenne, graphisme moyen, intérêt des matchs moyen, un jeu qui par conséquent est moyen. Mais attention, moyen ne veut pas dire mauvais. Il a pour lui une action rapide et soutenue, sans aucun moment de répit, ce qui est un gros avantage. Il ravira quand même les plus jeunes d'entre nous, toujours avides de jeux qui bougent sans cesse, et ceux qui veulent changer un peu d'air, voir une autre facette du football.*

Un tacle parfait, les deux pieds en avant, un bien décollé du sol, ça sent le carton rouge.

Les tirs spéciaux vous envoient une grosse praline que le goal ne peut capter.

Le gardien devie la balle au-dessus de la barre. Dommage, ça sentait la praline dans la lucarne.

durée des matchs, les prolongations, le but en or et les pénos. C'est tout. Quatre joueurs dont un gardien, voilà votre équipe au grand complet, que vous choisirez parmi celles de France, Italie, Allemagne, Hollande, Israël (Maccabi Haïfa ?) et j'en passe. Pour le match en lui-même, vous pourrez tirer, tacler, passer, faire un une-deux et c'est à peu près tout. Dommage qu'il n'y ait pas un peu plus de touches. Dû à la petitesse du terrain, les actions sont rapides, les hors-jeu inexistants et le tout donne une rencontre vraiment épuisante sans aucun moment de répit. Car la plupart du temps, la balle est toujours en jeu. Les bordures vous la renvoie et vous permettent même, en jouant avec, de dribler un adversaire ou de marquer un but avec le rebond. De nouvelles tactiques bien plaisantes qui étoffent un peu plus le monde fabuleux (là, je m'adresse aux *fans*) du football.

Pour ce qui est de l'animation, elle est tout à fait honnête. Les joueurs tapent dans la baballe ronde avec tout ce qu'il faut de fluidité et ne ressemblent pas à de gros robots lourdingues quand ils courent. On regrettera tout de même un graphisme sommaire, même en 3dfx, rendant le terrain et les joueurs trop peu détaillés. La jouabilité, quant à elle, n'est pas forcément évidente. Il vous faudra du temps avant de réussir à construire une action digne de ce nom et comprendre comment faire pour arrêter de tirer au-dessus du but et en coller une, pour de vrai, dans les filets. C'est sans doute pour cela que les développeurs ont inséré un petit bonus, une barre d'énergie qui, une fois remplie, vous permet de faire quelques tirs bien plus puissants et dévastateurs. Le goal ne pourra que repousser la balle des poings et jamais la capter. Un jeu moyen sur tous les plans, en somme, qui a tout de même la bonne idée de varier les plaisirs. C'est déjà pas si mal. ■

Cedric Gasperini

Pas de gardien, elle va au fond des filets pour sûr. À moins que vous n'ayez les pieds carrés.

Lors de certains tirs un poil trop appuyés la balle s'envole vers des cieux nouveaux et, souhaitons-lui, meilleurs.

Puma Street Soccer

Graphisme	★★
Son	★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

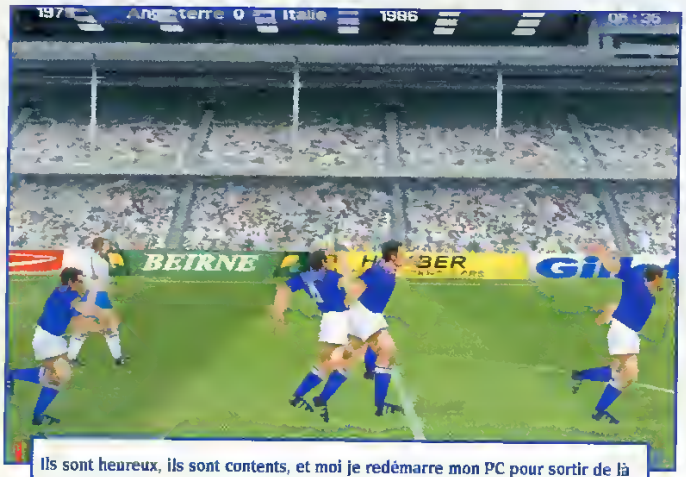
Les plus
- Original
- Rebords du terrain
- Équipes variées

Les moins
- Prise en main
- Graphisme
- Coups limités

On n'en avait pas vu depuis la Coupe du monde et voilà que pas moins de trois jeux de foot nous tombent sur le poil ce mois-ci. Absolute Football, de nos amis de Virgin, est le plus ambitieux des trois..., mais pas forcément le plus réussi. Suivez le guide.

Absolute Football

À mort l'arbitre !



Ils sont heureux, ils sont contents, et moi je redémarre mon PC pour sortir de là

Bon, soyons réalistes. Absolute Football a reçu de très bonnes critiques dans les pays anglo-saxons. Moi, je n'ai pas trop envie de rééditer le coup, sous prétexte que nos amis « britons » ou ricains l'ont fait. Je sais que l'entreprise est osée (j'entends déjà mon téléphone sonner et mon oreille subir les cris et les pleurs des attachés de presse de Virgin Interactive), mais tant pis. Je teste tous les jeux de foot depuis bien longtemps, on peut donc dire que mes critiques seront fondées, tout au moins sur mon expérience en la matière. Et puis, les Français sont tout de même champions du monde, je vous le rappelle, ça prouve qu'on s'y connaît en ballon rond, bordel ! J'ai été ravi de voir que Absolute Football propose plus de 1 000 équipes nationales, qui ont eu le privilège et la joie de participer à une Coupe du monde depuis 1958. Le plaisir de jouer avec l'équipe de France 82 et des joueurs aussi célèbres que Platini, Bossis, Tigana ou Giresse, les faire battre une fois pour toutes cette équipe de R.F.A. et coller un tacle dans les dents à Schumacher (le *goal*, pas le pilote de F1), sans oublier les Beckenbauer, Pelé et autres, jusqu'à notre belle équipe nationale 1998, voilà autant d'instants de bonheur à partager entre potes, jusqu'à huit personnes sur un même ordinateur.

J'ai également été ravi de voir que les joueurs ressemblaient vraiment à des joueurs, le graphisme étant à la hauteur de la prétention du jeu.

Le jeu en lui-même est agréable, même s'il faut un bon bout de temps pour s'adapter au système de tirs, passes et dégagements (tous gérés par une jauge), et l'on peut développer de bien belles actions.

Total Ratage Annihilation

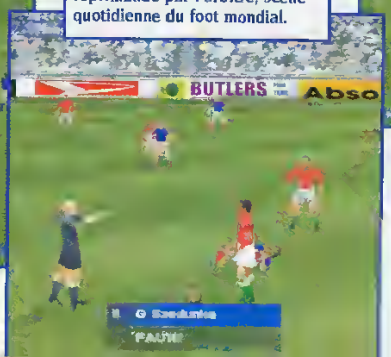
Mais voilà, si Absolute Football offre tant de belles perspectives, tant de possibles rencontres phénoménales, de cris de joie, de larmes de peine, bref, tant de sentiments et d'exaltation que tout joueur recherche dans un jeu vidéo, pourquoi avoir tout foutu à l'eau sur quelques bêtises ?

Format CD-ROM PC
Éditeur Virgin
Sortie disponible
Prix env. 350 F + 400 F pour un pavillon 10 boutons
Genre simulation de football
Config. mini. P100, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95
Config. recom. P233, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95, joypad 10 boutons

Version testée
finale française
Problèmes rencontrés
bugs graphiques, gestion du *joystick* défaillante

Il est hors-jeu ce crétin ! Hé, l'arbitre, Alain fait quatre paires de lunettes pour le prix d'une..

Un homme à terre, un autre réprimandé par l'arbitre, scene quotidienne du foot mondial.



Entre nous, Absolute Football a une bonne gueule. Dicton du jour : Ce qui est beau n'est pas forcément bon.

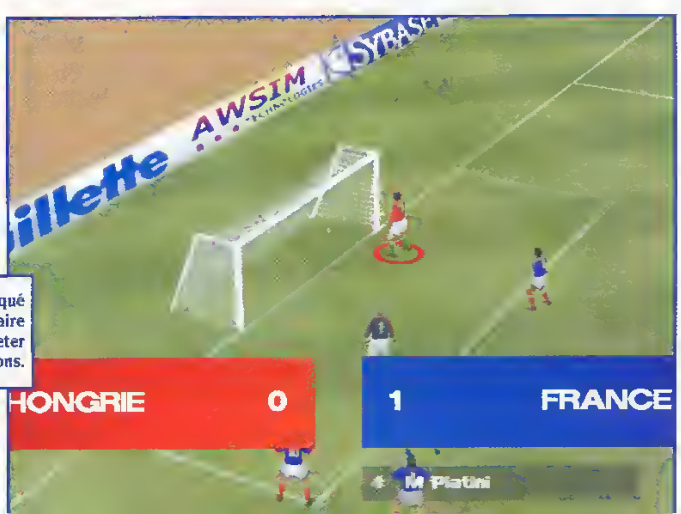
Noir et blanc pour les matchs antérieurs à 1970, ça partait d'un bon sentiment, mais on ne distingue pas les équipes. J'en fais quoi de ma 3dfx à 2000 balles ?

Les coups francs, eux, sont un réel bonheur à tirer. C'est même la meilleure chose de Absolute Football.

Vous aurez tout loisir de revoir les ralentis..., avant d'éteindre l'ordinateur et jeter le jeu.

Je suis désolé de vous le rappeler chers amis, mais un Sidewinder Precision Pro comporte 9 boutons et une molette de gaz et non pas dix boutons. Je suis également effondré à l'idée que démarrer un match ou le reprendre après un ralenti nécessite ce fameux dixième bouton que les développeurs veulent prêter à ce *joystick*. Sans lui, on est obligé de redémarrer l'ordinateur après un but et l'on ne peut débuter un match amical. Dans ce cas, comment peut-on alors finir un simple match ? Jouer au clavier et gérer pas moins de dix touches, sans compter les flèches directionnelles ? Dépenser 400 balles de plus pour un *paddle* ? Ou jeter le jeu, tout simplement ? Je passerai également sur la gestion des collisions 3D ou sur la gestion des tirs et des passes, dont la jauge de force n'est pas une innovation mais une régression, ces problèmes que l'on qualifierait d'énormes sur un autre jeu paraissent ici dérisoires, comparés à celui cité précédemment. Idem concernant le son, réduit au public et aux cris des joueurs. L'idée de ne pas mettre de commentateur pour mieux entrer dans l'ambiance du match est louable mais elle ne fonctionne pas. Quant à l'I.A. du *goal*, oublions-la bien vite, ce blaireau marquant un but contre son camp s'il arrête la balle devant ses buts et la mettant en *corner* dès qu'il la ramasse trop près de la ligne. En conclusion, chers lecteurs, cet Absolute Football est un ratage complet, un genre de *Titanic* (le bateau, le vrai, et non pas le film) du jeu vidéo : tout était construit pour que ça marche comme sur des roulettes et qu'il devienne une référence en la matière, et il a suffi d'un ch'tit bout de glace pour tout faire couler. Mais comme vous le savez, ce ch'tit bout de glace en apparence, cache sous l'eau un énorme glaçon. ■

Cedric Gasperini



Platoche marque un but. Comme expliqué dans le texte, la seule chose à faire est de redémarrer le PC..., ou acheter un *paddle* dix boutons.

L'avis de Cedric

★ *C'est terrible. Avoir autant de données, nous refiler autant d'anciennes équipes, nous coller un graphisme plus qu'honnête, bref, avoir tout en main pour créer l'événement, le jeu de l'année, le jeu que tous les fans de foot attendent, et tout foutre en l'air sur des conneries ! C'est inadmissible. La gestion des tirs, la gestion des collisions, l'intelligence artificielle catastrophique du gardien de but et surtout, oh oui, surtout la gestion du joystick font de Absolute Football un jeu complètement raté. Qui aurait envie de jouer à ça ?*

C'est vraiment dommage, d'autant plus que la jouabilité est relativement potable

Absolute Football

Graphisme	★★★★
Son	★
Animation	★★★
Durée de vie	★★

Les plus
- Anciennes équipes
- Joli
- Rien d'autre

Les moins
- Gestion du *joystick*
- Gestion des tirs
- Trop de choses

Dark Project

Le métier de voleur n'est pas si facile que ça ! Heureusement, grâce au sacrifice (hélas inévitable...) d'une poignée de pigistes anonymes, la salle des dangers de *Gen4* nous a permis de venir à bout de Dark Project, pour votre plus grand plaisir, bien sûr !

La mission d'entraînement ne présentant pas de difficultés réelles, nous avons décidé de ne pas la faire figurer ici.

Lord Bafford's Manor

Descendez dans les égouts par les échelons afin de vous glisser dans le manoir. Avancez tout droit jusqu'à ce que vous vous trouviez dans un large espace dégagé, où vous apercevez le manoir sur la droite. Si vous continuez tout droit, vous verrez l'entrée principale et les trois gardes qui y sont postés. Allez sur la droite du manoir pour trouver une nouvelle entrée vers les égouts. Oubliez-la, ainsi que la suivante, et allez vers l'ouverture à gauche. En continuant tout droit, vous trouverez une troisième bouche d'égout, c'est celle-là que vous devez emprunter. En bas de l'échelle, tournez à droite, vous apercevrez plusieurs corridors ; c'est celui de droite qui vous intéresse. Entrez dans la petite pièce dont la porte apparaît, et ressortez-en après avoir enclenché l'interrupteur. Tournez deux fois à droite, montez. Un garde est stationné en haut, sur sa hanche gauche pend la clé dont vous avez besoin. Volez-la-lui et ouvrez la porte qu'il garde. Sautez dans le puits, nagez jusqu'à un large espace circulaire où de l'eau descend du plafond. Remontez sur le sol sec à droite, en montant, vous arriverez dans la cave de Lord Bafford. Passez la porte et marchez prudemment, il y a un garde non loin de là. Allez à la fenêtre, observez-le et attendez qu'il soit passé à droite pour avancer. Prenez le passage vers la droite, allez au bout du corridor, tournez encore à droite pour vous retrouver dans des celliers. Entrez dans le premier et regardez à gauche, il y a encore un garde qui surveille une sortie située plus loin. Contournez le garde de façon à avoir un bon angle de tir afin de lui placer une flèche dans la gorge. Vous pourrez ensuite prendre les escaliers jusqu'à l'étage principal du manoir. À cet étage, plus de gardes, mais quelques domestiques. Passez la porte, tournez à droite, encore à droite, vous passez devant une pièce où dort un serviteur, tournez encore à droite jusqu'au bout du couloir. Une fois arrivé, tournez à gauche et allez jusqu'à la porte rouge. Soyez très prudent. Allez à l'autre bout de cet étrange couloir et tournez rapidement à gauche, montez la deuxième volée de marches à gauche, passez la salle et montez à nouveau. Une fois dans la tour, descendez les marches pour atteindre le deuxième étage. Allez au bout du couloir couvert jusqu'à la porte (à droite en sortant de la tour), passez dans la bibliothèque et fouillez-la, ramassez les objets intéressants, sortez ensuite par la porte opposée à la porte d'entrée et avancez très prudemment dans le couloir, patrouillé par deux gardes. Ils tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La porte par laquelle vous êtes sorti leur est masquée, asseyez-vous et attendez sagement qu'ils soient passés. Le second garde apparaît dès que le premier a tourné à gauche, il vous faut la clé qu'il porte à la ceinture ; vous pouvez le tuer ou lui voler, au choix. Allez ensuite sous l'alcôve à droite, passez la porte, descendez les escaliers et ouvrez l'une des deux portes. Tuez le garde dans la salle du trône avant de vous emparer du sceptre (il est pendu à deux crochets derrière le trône). Retournez dans le couloir,

CHEAT CODES... T'EN VEUX ?*

ARMY MEN II

Pendant le jeu, appuyez sur «/» et tapez «iwhen all else fails...», puis entrez les codes.

IA BETTER TOMORROW : fusil vulcain.
IARMAGEDDON : Armageddon.
IDOCTOR DOCTOR : soigner.
IACME DISCS : mines.
IBEAUTIFUL NIKITA : sniper.
ICLICHE ENDING : fin du phénix.
IFOURTH OF JULY : MOD.
IGNOMISH INVENTIONS : explosifs.
IGERONIMO! : attaque aérienne.
IGOD OF GAMBLERS : sniper.
II GIVE UP : perdu !
IJUMPJETS : volez.
II HAVE A ROCK : grenades.
ININJA ARTS : mode Furtif.
IPAPER DOLLS : parachutistes.
IPOOPER SCOOPER : démineurs.
IRUBBER CEMENT : trousse de soins.
ISANTHX : God mode.
ISPIDEY SENSES TINGLING : toute la carte.
IVENI VIDI VINCI : recommencer la mission.

* Attention : ces cheat codes ne fonctionnent pas sur toutes les versions d'un même jeu

tournez à droite puis encore à droite à la porte suivante pour accéder à la chambre du maître des lieux. Quand tous les objets de valeur sont en votre possession, reprenez le couloir et allez encore à droite. Au croisement, prenez à gauche pour ouvrir la porte située dans le mur de gauche et allez tout au bout de la bibliothèque. Prenez le premier escalier à droite, montez, puis descendez par l'escalier suivant pour retourner au premier étage, sortez de la cage d'escalier et tournez à gauche, encore à gauche, avancez jusqu'à trouver un levier contre un pilier, actionnez-le. La sortie vous est grande ouverte.

Break from Cragscleft Prison

Allez jusqu'au fossé creusé dans le sol et sautez-y. Nagez (une seule direction possible), sortez de l'eau une fois arrivé dans les mines, avancez en suivant les rails. Évitez le cadavre et les insectes qui tournent autour. Arrivé au croisement, prenez le chemin court sur la droite avant de tourner à gauche une fois arrivé au bout. Dans la grande salle, prenez le passage le plus proche de vous sur la droite. Avancez dans l'excavation à ciel ouvert que vous trouvez ensuite, en prenant bien soin d'éviter le zombie, et sautez sur le rebord situé dans le mur de droite. Rampez jusqu'au bout, vous arrivez dans une pièce qui contient trois corps ; l'un d'entre eux est un zombie. Sortez du tunnel, longez soigneusement le mur de gauche, sautez sur le rebord situé dans le coin, rampez à nouveau vers le haut jusqu'à trouver une large salle avec un pont effondré. Regardez à gauche et sautez sur le petit surplomb, prenez-le pour arriver de l'autre côté du pont. Grimpez le long du pont et placez-vous sur la rampe. De là, glissez jusqu'au corridor qui s'étend au-delà du pont. Montez la pente douce et regardez un peu aux alentours. À gauche, un appareil vous permet d'appeler l'ascenseur. Appuyez sur le bouton du haut et courez à droite dans le corridor en évitant le zombie et ses insectes. Si vous êtes assez rapide, le zombie n'arrivera pas à vous toucher. Ne vous arrêtez pas de courir avant d'être arrivé au bout du couloir, tournez ensuite à droite et suivez la piste. Vous devez avancer tout droit jusqu'à trouver une échelle (à droite dans une zone à ciel ouvert). Passez la porte et sautez sur un petit monticule. Allez à gauche de la poutre pour atteindre une zone pavée. Montez à droite pour atteindre l'usine, cachez-vous pour tuer les deux gardes de vos flèches. Dans toute cette zone, vous devrez avancer très prudemment car des zombies rôdent. Dans l'usine, avancez vers les deux portes, prenez celle de droite pour traverser la salle des machines vers un couloir situé plus loin. Restez sur la droite et prenez le premier tournant à droite. Il vous mènera plus avant dans l'usine. Vous pénétrez par une passerelle en hauteur. Suivez celle en bois jusqu'au bout, descendez, ne vous montrez pas à l'artisan au travail (il vous faut pour cela marcher très lentement). L'entrée de la prison est plus loin, sur la droite. Écoutez la conversation des deux Hammerites, vous y apprendrez la situation de Cutty. Baissez-vous en restant soigneusement dans l'ombre. Un garde va passer à proximité de vous, vous donnant l'occasion de lui voler la clé passée à sa ceinture. Après son départ, glissez-vous incognito dans la prison en faisant attention à ne pas éveiller l'attention de l'autre garde. Suivez les panneaux vers les blocs 3 et 4. En vous baissant et en restant dans l'ombre, vous devriez pouvoir éviter le nouveau garde et atteindre les escaliers. Montez, et tournez à gauche pour arriver au bloc 4. Vous vous trouvez tout en bas, alors que votre client est au sommet ! Tuez le garde d'une flèche avant de traverser le couloir des cellules jusqu'au corridor suivant. Restez dans l'ombre tant que les importuns ne seront pas passés puis courez à l'intérieur et allez à l'étage supérieur. Enclenchez la manette située en bas à gauche pour ouvrir la porte de la cellule de Cutty. Redescendez en utilisant les ombres de la même façon que précédemment, Cutty est dans la première cellule à gauche. Il ne peut hélas pas se déplacer, mais pour vous dédommager du vol chez Bafford, il vous raconte qu'un autre voleur, Félix, sait comment s'emparer de la Trompe de Quintus. Les Hammerites ont placé ses notes dans le coffre des pièces à conviction, dans le quartier des officiers. Cutty mort, vous devez trouver ces plans. Vous devez vous rendre à la caserne, qui se trouve au niveau supérieur. Au rez-de-chaussée du bloc 4, regardez à droite. Utilisez une flèche à bruit pour distraire le garde et profitez de son absence pour traverser la pièce en diagonale. Allez au rez-de-chaussée du bloc 1, tuez le garde du fond pour pouvoir y pénétrer. Les restes d'Issyts sont au premier étage, dans la deuxième cellule à partir du fond. Appuyez sur la manette située à côté de la plus basse, sur la droite, pour ouvrir la porte de la cellule. L'une des mains d'Issyts est votre « main de gloire », prenez-la avant de retourner en direction des cellules. Tournez à gauche et suivez les panneaux jusqu'à la caserne, dont les escaliers ne sont pas gardés. En haut des marches, vous trouverez une grande salle où patrouille un garde. Évitez l'endroit et descendez plutôt le couloir. Deux portes sur la droite valent le déplacement. Derrière chacune se trouve un coffre, contenant respectivement 100 pièces d'or et 10 flèches. Après les avoir récupérées, cachez-vous dans la pièce de gauche pour éviter la patrouille. Allez maintenant dans la grande salle, accroupissez-vous et attendez que le garde soit passé. Avancez alors tout droit, montez les escaliers sur la droite pour arriver dans les quar- ▶

CHEAT CODES... T'EN VEUX (ENCORE) ?*

BEAVIS AND BUTT-HEAD DO U

À l'écran des options, tapez « gosanta », commencez une nouvelle partie et appuyez sur « F2 » pendant le jeu, l'écran des cheats s'ouvre.
Pour que le jeu avance tout seul, choisissez « Exit to debug mode » dans le menu, puis « Tests » et « Game walkthrough ».

DELTA FORCE

Appuyez sur « ~ » pour la console, puis entrez les codes :
IWILLSURVIVE : God mode.
RAINDROPSKEEPFALLINGONMYHEAD : artillerie.
TAKEITTOTHELIMIT : munitions.
HITMEWITHYOURBESTSHOT : difficulté accrue.
CLOSETOYOU : invisibilité.

KINGPIN (DEMO)

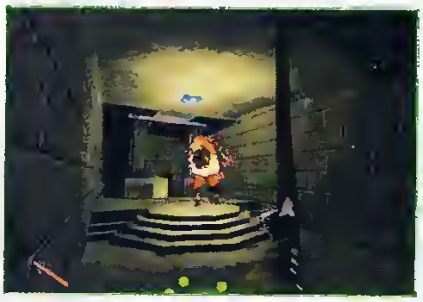
Lancez le jeu en ajoutant « +developer 1 » à la ligne de commande. Puis appuyez sur « ≤ » pour afficher la console. Entrez ensuite les codes suivants :
GOD : God mode.
NOCLIP : passe-murailles.
MAP (nom) : nom = kar_sr, hike, pawn_sr, sewer, sr1, sr2, ou sr3.
GIVE ALL : donne tout sauf de l'argent.
BULLETS ### : ### de balles.
SHELLS ### - ### de cartouches.
GAS ### : ### de gaz.
CROWBAR : barre de fer.
PISTOL : pistolet.
SHOTGUN : fusil à pompe.
FLAMETHROWER : lance-flammes.
CASH ### : ### d'argent.
KEY1-10 : donne les clés 1-10.

* Attention : ces cheat codes ne fonctionnent pas sur toutes les versions d'un même jeu.

tiers des officiers. Allez jusqu'au bout du couloir, tournez à gauche, ouvrez la première porte puis celle de droite. Tout au bout du nouveau couloir, vous devrez franchir une nouvelle porte avant de vous accroupir. Le garde qui se promène dans le coin ne devrait pas vous voir. Quand il passe à proximité, prenez la clé qu'il porte à la ceinture, puis revenez sur vos pas. Fouillez le bureau jusqu'à trouver le petit cabinet. Utilisez la clé pour l'ouvrir et emparez-vous du trésor ainsi que des notes de Félix. Retournez ensuite à l'étage de la prison, suivez les panneaux pour retrouver le chemin de l'usine, et reprenez le même chemin qu'à l'allée pour rejoindre l'étage le plus élevé des mines. Reprenez l'ascenseur (attention, le zombie est toujours là). Cette fois-ci, c'est le deuxième bouton à partir du haut qu'il faut enclencher. Vous vous retrouvez au niveau 3. Tournez à gauche. Il n'y a qu'un seul chemin, qui vous mène droit à une échelle. Descendez-la et sautez pour arriver au niveau inférieur. Suivez le couloir, actionnez la manette et sortez ; vous êtes à l'air libre !

Down in the Bonehoard

Attention, le cadavre devant vous est un zombie, vous ne devez pas l'approcher de trop près, évitez-le. Descendez et prenez le tunnel jusqu'à ce que vous aperceviez une corde qui pend au plafond. Attrapez-la pour descendre mais n'allez pas trop vite, un zombie très méchant vous attend plus bas. Sautez sur le rebord du milieu, de là, sur le suivant, et tournez-vous. Il y a un passage sur le côté gauche de la salle. Dès que le zombie a le dos tourné, sautez, courez dans le passage et ne vous arrêtez pas avant d'atteindre le haut des escaliers. Là, tournez à droite et suivez le couloir. Laissez-vous glisser sur la rampe et prenez à gauche. Pénétrez dans la grande salle et allez à droite dans le nouveau passage. Montez les premiers escaliers et allez jusqu'en haut jusqu'à trouver une crypte. Rampez vers l'urne pour éviter les lances, prenez-la et montez les escaliers pour atteindre la salle suivante. Descendez le long de la corde, allez à gauche, regardez dans l'alcôve et ouvrez le coffre avant de retourner à la corde. Dépassez-la, sautez dans la pièce d'eau, nagez vers le fond puis tout droit jusqu'à ce que vous puissiez remonter à la surface. Sortez, ouvrez les coffres mais prenez bien soin de vous placer sur les côtés quand ils s'ouvrent ! Retournez à la pièce d'eau de l'autre côté, tournez à droite, descendez dans le trou par l'échelle. En bas, un mécanisme qui déclenche la chute d'un bloc de rocher (notre voleur serait-il un ancêtre de Lara Croft ?), il faudra être rapide pour l'éviter. Entrez dans la grande ouverture à droite pour pénétrer dans les cavernes. Traversez la caverne tout droit (pas moyen de se perdre), arrêtez-vous au croisement, laissez passer le garde avant de rentrer dans le tunnel en allant vers la gauche. Continuez jusqu'à ce que le tunnel laisse place à une



grande caverne très habitée ! Longez le mur de gauche, vous trouverez une ouverture verdâtre en haut du mur. Grimpez dans cette ouverture et avancez jusqu'à une immense caverne. Sautez sur le promontoire en contrebas, tournez à gauche, continuez jusqu'à arriver à une large ouverture sur votre gauche. Vous y apercevez plusieurs tombes au loin. Là se trouvent les deux gemmes et la corne de Quintus. Avancez dans les catacombes. À chaque fois qu'un choix s'offre à vous, tournez à droite. Utilisez l'eau bénite et les flèches à eau contre les zombies mais gardez vos flèches de feu pour plus tard. Vous allez arriver dans une grande pièce pleine de zombies. Courez jusqu'à la passerelle au centre de la pièce, montez dessus, tuez le zombie et dirigez-vous vers l'autre corridor. Calculez votre rythme de marche de façon à éviter les boules de feu, descendez le couloir en tournant à droite chaque fois que vous le pouvez. Vous arrivez dans une pièce circulaire, montez les escaliers puis remontez la rampe. En haut, d'autres projectiles magiques vous attendent, mais leurs intervalles sont suffisamment réguliers pour que vous puissiez les éviter. Prenez la sortie et suivez le couloir jusqu'au bout. Rentrez dans les cavernes et allez à droite dans la première ouverture. Allez à gauche tout en surveillant votre flanc droit pour apercevoir les deux gardes qui protègent l'entrée de la crypte. Tuez-les avec votre arc et courez à l'intérieur. Grimpez le long d'une échelle pour arriver à la première plate-forme, sau-

tez sur la deuxième, puis recommencez l'opération pour arriver à la troisième. Faites le tour pour trouver la petite passerelle, empruntez-la, la Corne de Quintus est de l'autre côté.

Assassins

La tentative d'assassinat dont vous venez d'être l'objet vous oblige à modifier vos plans. Suivez vos deux assassins maladroits afin de savoir qui les a envoyés. Restez à une distance suffisante pour qu'ils ne vous entendent pas, le revêtement des rues n'est pas très silencieux... Suivez-les à travers l'ouverture à gauche. Ils traverseront ensuite le pont métallique, faites très attention là-dessus. Ne les suivez pas tout de suite, ils vous entendraient. Traversez le pont très vite, la direction qu'ils prennent ensuite est aléatoire. Ils arrivent ensuite sur des quais traversés par une grande passerelle en bois. Ils vont y monter, gardez vos distances, elle est très bruyante, un craquement trop près d'eux et c'est la mort assurée ! En haut, tournez à droite, puis allez tout droit. Vous arriverez devant le repaire de leur patron, Ramirez. Pour y pénétrer, cachez-vous dans l'ombre et attendez que les gardes soient passés. Franchissez le portail en vérifiant qu'aucun garde n'arrive. Dans ce cas, il y a assez d'ombres pour vous cacher en attendant que le danger se soit éloigné. Une fois le champ libre, allez à droite. Le sol est bruyant, mais c'est un avantage. Le garde au-dessus de votre tête va vous entendre. Quand il se met à courir, sortez du chemin et courez vers la droite. Allez dans le coin de la cour, arrêtez-vous, passez la porte du mur extérieur. Montez ensuite le petit escalier, ouvrez la porte devant vous puis celle de gauche, sautez sur le toit et laissez-vous glisser sur le balcon. Ouvrez la porte, pénétrez dans la bibliothèque et trouvez le livre à droite de la cheminée qui ouvrira un passage secret quand vous l'aurez déplacé. Entrez-y pour entendre les gardes parler de l'attentat manqué contre vous. Ressortez et allez vers la porte du couloir, attendez que les gens soient partis, prenez la première porte à droite et emportez tout ce que vous trouverez dans la pièce. Passez l'autre porte, tournez à droite, suivez le couloir en tournant deux fois à gauche, puis à droite et ouvrez la porte du bout. Vous vous trouvez dans la chambre de Ramirez. Ouvrez le coffre pour prendre la clé de bronze et tirez une flèche à eau dans la cheminée pour apaiser les flammes. Rampez-y et actionnez l'interrupteur caché sur la gauche. Un autre passage secret s'ouvre. Vous devez aller voir derrière chacune des deux portes qui encadrent maintenant la cheminée. Retournez ensuite dans le couloir et tournez à droite au bout. Passez les deux portes que vous trouverez à droite et volez tous les objets de valeur que vous trouvez. Une fois de retour dans le couloir, tournez de nouveau à droite, jusqu'à trouver une sorte d'autel. Passez de l'autre côté pour arriver à une porte. Les escaliers derrière vous mèneront au rez-de-chaussée. Arrêtez-vous : ici, les gardes ne manquent pas. Utilisez les ombres dès qu'un garde approche. Quand la voie est libre, descendez, ignorez la porte de gauche et allez directement dans le couloir, vers la gauche. Prenez la première porte à droite pour pénétrer dans la salle des trophées de Ramirez. Laissez la porte ouverte et attendez. Quand un garde passe, sortez par la porte de gauche, allez jusqu'au bout du couloir et tournez à gauche. Descendez à la cave. Allez tout droit, suivez le corridor jusqu'au croisement, tournez à droite et allez ouvrir la porte du bout avec la clé de bronze. Prenez à gauche, Ramirez est là. Vous devez être très silencieux pour arriver à le tuer (une flèche). Prenez la clé sur l'étagère, sans oublier celle que Ramirez portait à sa ceinture, afin de pouvoir ouvrir les deux coffres que contient la pièce. Il est temps de filer maintenant. Revenez sur vos pas en tournant à gauche au bout de la longue rampe. Suivez ensuite le couloir en faisant bien attention à d'éventuels gardes, montez, tournez à gauche et montez les escaliers jusqu'en haut. De retour au dernier étage, marchez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à retrouver la bibliothèque. Sautez du balcon afin d'atterrir dans l'eau et laissez-vous porter par le courant. Vous allez retrouver la grande passerelle de bois. Une flèche à bruit distraira les gardes pendant que vous monterez l'échelle. Courez dans la direction où vous vous trouviez au début du jeu, mais ne vous arrêtez pas au magasin, continuez à courir jusqu'à votre propre repaire (utilisez la carte). Ne ralentissez pas ou les gardes vous tueront.

The Sword

Tournez le coin, tirez une flèche à grappin dans le toit en bois, montez et sautez sur le balcon. Prenez la porte de droite, descendez l'échelle et avancez prudemment dans la pièce. Ouvrez doucement la porte du couloir et jetez un œil. Attendez que les gardes soient passés, puis allez à gauche et prenez la première porte à droite. Allez au fond de la pièce fracturer le coffre placé dans la partie inférieure du pilier, retournez dans le couloir, allez à droite prenez l'ouverture sur votre gauche et montez. En ▶

CHEAT CODES... T'EN VEUX (TOUJOURS)?*

MONTEZUMA'S RETURN

Tapez ces codes pendant le jeu :
MRTOUGH : invincibilité.
MRPOLO : sautez plus haut, nagez plus vite.
MRBIONIC : ralenti.
MRSPIRIT : plus rapide.
MRSPEED : tout va plus vite.
MRGOD : points de vie illimités.

SONIC CD

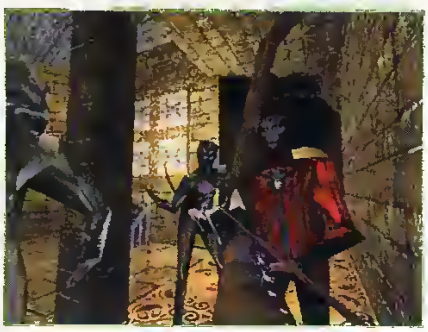
À l'écran des titres :
sélection du niveau : haut, bas, bas, gauche, droite (flèches directionnelles), espace (il paraît que ça ne marche qu'une fois).
Pendant le jeu : bas, bas, bas, gauche, droite, espace puis entrez les codes suivants :
PCM12, DA11 : debug.
PCM07, DA07 : niveaux bonus.
PCM03, DA01 : dessins.
PCM12, DA25 : visage humain.
PCM04, DA21 : Sonic « Hercule ».
PCM11, DA09 : dessins mutants.

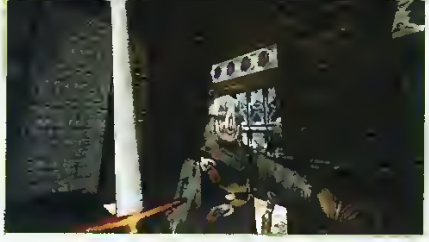
SOUTH PARK

Pendant le jeu, appuyez sur « Escape » et choisissez « Options ». Cliquez en bas à gauche et entrez le code.
EGOTRIP : grosses têtes.
BEEFCAKE : God mode.
SWEET : toutes les armes, munitions illimitées.
FRAMERATE :montre le framerate.

* Attention , ces cheat codes ne fonctionnent pas sur toutes les versions d'un même jeu.

haut des escaliers, vous vous trouvez devant un couloir sans plancher. Sautez dans le corridor de droite, allez vers la gauche et prenez la première porte à gauche. Regardez sous le mur bizarre au fond de la pièce. Ouvrez la porte de gauche et reculez pour éviter le piège. Entrez, volez les objets de valeur sur la table, puis sortez sans oublier de fermer la porte derrière vous. Retournez dans le couloir, passez la première porte à droite, ouvrez les deux coffres, ressortez et allez à droite. Le sol devant vous est piégé. Prenez de l'élan pour sauter par-dessus, n'ouvrez pas la porte de gauche et allez jusqu'au tournant. Fouillez toutes les pièces en vous méfiant des ornements muraux : certains coffres déclenchent des pièges, vous devez donc être certain de ne pas vous trouver dans le champ de tir. Ouvrez les doubles portes sur la droite (les premières) et descendez. Éteignez la torche de droite avant de descendre les escaliers jusqu'en bas. Là, éteignez les deux torches et attendez. Un garde approche : laissez-le passer devant vous avant de lui voler sa clé. Attendez qu'il disparaisse sur la gauche et prenez les escaliers pour atteindre le premier étage. Ouvrez la première porte à droite avec la clé et montez à l'étage du dessus. Volez la clé du garde, tournez à gauche, placez-vous à l'angle, avancez tout droit dans le couloir en tenant votre droite lorsqu'il tourne. Entrez dans la pièce vide et prenez les deux gemmes qui s'y trouvent. Sautez sur la plate-forme de l'autre côté, quittez la pièce et rampez vers la gauche. Prenez le tunnel qui monte, suivez-le jusqu'au bout. Vous vous retrouvez au-dessus d'un couloir où patrouille un garde. Une corde pend du plafond. Attrapez-la et propulsez-vous dans le tunnel que vous apercevez de l'autre côté. Montez, allez à gauche, vous arrivez dans une grande pièce à ciel ouvert. Deux autres gardes y sont aussi. Tuez-les chacun d'une flèche avant de pénétrer dans le couloir. Allez au bout de la plate-forme qui surplombe une grande pièce octogonale. Devant vous, flotte l'épée de Constantin. Baissez-vous puis levez la tête. Lancez une flèche à grappin dans le plafond verdâtre, à proximité du centre, qui laisse passer la lumière du jour. Attrapez la corde, balancez-vous doucement et prenez l'épée. Repassez sur le sol que vous venez de quitter, rampez sous le mur et redescendez. Retournez dans le couloir décoré (utilisez la corde comme précédemment), allez à droite, puis allez vers la gauche jusqu'à trouver une pièce ressemblant à une baraque foraine, le sol s'inclinant à des angles impossibles. Traversez-la, allez tout droit, prenez à droite, descendez au premier étage, faites le tour du couloir pour retrouver les escaliers qui mènent au rez-de-chaussée. Reprenez votre corde et descendez.





The Haunted Cathedral

Vous êtes au sud-ouest. Allez vers la colline, tournez à droite, sautez et allez vers le coin arrière. Baissez-vous pour trouver l'objet sous les ruines. Retournez à votre point de départ et éloignez-vous de la colline. Tournez à gauche avant de suivre la route située à votre droite. Avancez vers la lumière qui émane du sol en vous plaçant sur la droite. Tournez à gauche, courez pour éviter les zombies et avancez vers le mur. Tournez à droite, empruntez le passage et avancez jusqu'à trouver un poteau qui vous indique la rue De Perrin. Tournez vite à gauche, courez pour éviter l'affreux et entrez dans l'une des ouvertures avant de sauter à l'eau. Vers la droite, franchissez le passage sous-marin, tournez à droite puis à gauche, encore à droite, à gauche au bout du tunnel, remontez à la surface et nagez vers le pilier placé au milieu de l'eau. Sautez sur la passerelle, ramassez la clé et entrez dans la pièce principale. Tirez une flèche à grappin dans une poutre, montez, suivez les poutres jusqu'à la plate-forme dans le coin arrière. Allez le plus vite possible dans la maison en ruine en crochetant la serrure. Tuez tous les zombies, passez le pont de gauche, et cambriolez les maisons le long de Market Street. Montez sur la colline au bout de la rue, sautez dans le trou et tuez l'araignée. Allez vers un pont situé sur la gauche. Courez, tournez à gauche et suivez le chemin qui s'étend devant vous. Fouillez le bâtiment en ruine, sortez sur la gauche, avancez jusqu'à apercevoir une porte de l'autre côté de la rue. Franchissez-la, puis allez à la cathédrale. Courez vers la gauche pour échapper aux deux fantômes et trouvez le grand escalier extérieur. Allez à droite et écoutez bien le message que vous transmet l'Œil. Descendez dans la rue et retournez au pont de bois. Pénétrez dans la grotte des Gardiens en prenant garde aux monstres. Lancez un grappin dans une des poutres. Montez, sautez sur le piédestal, prenez les objets, placez-vous sur la zone en forme de clé et regardez la statue. Allumez les deux torches avec vos flèches. Un passage secret s'ouvre, allez-y. Avancez vers une porte condamnée, placez des débris de statue sur le piédestal de droite, courez et sautez sur celui de gauche, courez. Une fois à l'intérieur, enclenchez l'interrupteur pour que les portes restent ouvertes. Descendez, allez à droite et courez pour éviter les flèches. Dépêchez-vous de fracturer la porte si vous ne voulez pas être écrasé par le mur. Prenez la porte de gauche, lisez les deux parchemins, prenez la clé de pierre avant de ramasser la clé d'or par terre. Derrière la porte, vous trouverez une table octogonale. Lisez le livre qui s'y trouve : vous devez maintenant trouver la clé des Gardiens. Heureusement, c'est la clé de pierre que vous venez d'acquérir.

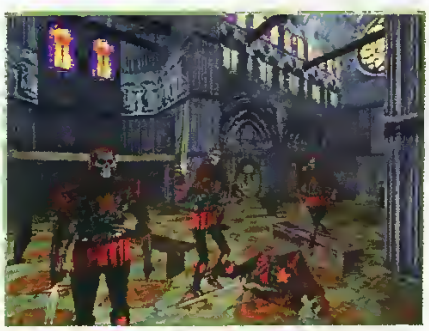
The Lost City

Avant de commencer la mission, achetez une potion de respiration et autant de flèches sous-marines que vous pouvez. Avancez tout droit, tournez à droite et plongez. Nagez dans le passage à droite et passez sous l'éboulis. Reprenez votre souffle de l'autre côté, vous en aurez besoin ! Laissez-vous porter par le courant avant de plonger, nagez ensuite vers la droite, prenez l'ouverture de gauche, tournez à droite et remontez. Nagez vers la droite et montez sur la rive avant d'être entraîné par le courant. Faites attention aux araignées et sautez par-dessus la chute d'eau. Prenez le passage et laissez-vous tomber plus bas. Descendez encore, traversez l'ouverture de gauche et allez jusqu'au croisement. Tournez à gauche, traversez le piège, parcourez les tunnels et passez sur le toit de la bibliothèque. Trouvez le trou et sautez-y, passez par la porte du milieu, traversez deux pièces et sautez par une fenêtre. Prenez la grande porte, tournez à gauche puis à droite vers l'obélisque. Méfiez-vous des Burricks qui patrouillent dans tous les sens. Cachez-vous devant le bâtiment de gauche, laissez passer le Burrick, suivez-le, dissimulez-vous sous le toit bas du bâtiment de droite, tournez-vous face à la rue et sautez sur le toit suivant. Sautez de toit en toit jusqu'au bout, puis dès que le Burrick vous tourne le dos, sautez à terre et allez à droite. En bas de la rue, sautez sur le premier toit à gauche après l'arche. Allez de toit en toit jusqu'au fond de la caverne, tournez à gauche et rendez-vous sur un balcon qui recèle une ouverture sur la droite. Sautez à terre. Quand le chemin s'oriente vers la gauche, avancez et observez la place. Essayez d'éteindre les élémentaux qui se promènent dans le coin avec vos flèches à eau, avant de retourner en arrière vers le croisement. Prenez à gauche, vous arrivez sur le toit d'un grand bâtiment. Sautez à terre, passez les portes à gauche, prenez des flèches à eau et avancez vers le

Civic Center. Tirez sur les élémentaux et empruntez l'ouverture sur votre droite. Montez, passez la porte à droite, prenez le couloir sur la droite et glissez-vous par le trou du mur latéral. Allez ensuite jusqu'au nouvel obélisque. Passez entre les mausolées, puis, après le premier tournant vers la droite, montez sur l'un d'entre eux. Sautez de crypte en crypte pour éviter la lave. Arrivé à un endroit où les mausolées sont plus bas, continuez jusqu'à un campement en ruine. Prenez le médaillon du squelette décapité et lisez le journal. Allez ensuite à la plus grande crypte. Descendez les marches et continuez jusqu'à trouver l'orifice dans le sol. Lancez un grappin sur une poutre pour continuer. Descendez lentement, en vous baissant. Un piège vous attend sur le sol après le premier escalier, évitez-le. Allez dans la pièce suivante et sautez dans le trou situé dans le coin gauche. Passez dans l'autre salle, prenez la dernière porte sur la gauche avant les escaliers et retirez le levier du piédestal. Retournez dans la grande salle et descendez. Sautez dans l'eau, le Talisman de l'Eau est de l'autre côté. Sortez ensuite de la crypte en courant pour éviter vos ennemis. Repassez devant le Civic Center et l'obélisque pour atteindre l'arène. Sur votre chemin, fouillez les bâtiments. Le long du surplomb, près du petit pont de lave, vous trouverez quatre flèches d'eau. Utilisez les pierres pour franchir le torrent de lave, vous êtes devant l'arène. Tuez les monstres avec vos flèches de feu, entrez par la grande porte, tournez à gauche, ramassez le butin sur l'appui de fenêtre, traversez une pièce puis un couloir pour atteindre un passage bas. Sautez dans la salle au trésor, servez-vous, tournez à droite, encore à droite, descendez. En bas, suivez le corridor jusqu'à la grande machine, repérez la fente verticale et introduisez-y le levier que vous avez récupéré plus tôt. Mettez-le en position haute, le pont s'abaisse entre la Cité et l'arène. Remontez, prenez une courte volée d'escaliers vers la droite, descendez encore un peu plus bas, tournez vite à gauche et empruntez le couloir principal de l'arène. Lancez un grappin dans la poutre placée en travers du plafond et montez dessus. Tuez les monstres et glissez-vous jusqu'à l'étage principal. Trouvez le troisième masque, montez à l'échelle, reprenez votre flèche à grappin, et traversez le pont. Allez tout droit en vous servant du rail pour franchir la lave. Sautez par-dessus les briques pour atteindre le bâtiment et empruntez un escalier situé à droite. En bas, passez par la fenêtre pour atteindre la bordure qui est plus bas et allez à gauche. Montez au plateau suivant, puis à droite, et prenez le premier escalier. Passez dans l'ouverture tout en bas pour atteindre le campement à gauche. Continuez le long du chemin, tournez à droite pour atteindre une petite pente que vous devrez descendre. Sautez de l'autre côté de l'étendue liquide, passez par une fenêtre pour atteindre la plate-forme proche, sautez sur la plate-forme opposée puis sur le sol. Prenez la porte et dirigez-vous vers la Tour des Éléments. Entrez, prenez les deux volées de marches en courant jusqu'au deuxième étage. Passez par une fenêtre pour aller sur le rebord qui est devant. Faites le tour du bâtiment en cherchant un pilier de bois juste au-dessus d'une fenêtre. Lancez-y un grappin pour pouvoir monter et sautez à droite afin d'atterrir en haut d'un escalier effondré. Pénétrez dans la pièce située plus haut pour vous emparer du Talisman et redescendez. Rebroussez chemin jusqu'au Civic Center. Prenez ensuite à gauche vers une grande ouverture. Allez vers le marché (un obélisque est gravé d'épis de blé). Avancez, sautez dans le trou du mur de droite, allez tout droit jusqu'à un balcon du quartier résidentiel. Montez sur le bâtiment de gauche pour retourner à la bibliothèque. Passez par l'entrée principale. Une fois votre chemin bloqué, tournez deux fois à gauche, montez jusqu'au dernier étage, allez à droite vers une pièce pleine de gravats. Montez sur le toit et suivez le chemin qui vous ramène à la chute d'eau.

Undercover

Avancez, tournez à gauche puis à droite, traversez la grande arche, donnez le parchemin au Hammerite qui garde la porte (profitez-en pour le lire), il vous laissera entrer. Les zones marquées d'un marteau rouge inversé vous sont interdites. Contournez la statue et ouvrez la porte opposée. Prenez la première porte à droite, prenez le papyrus sur la table, sortez par la porte de gauche, descendez le bâtiment et pénétrez dans le reliquaire. Ignorez la conversation et intéressez-vous à trois des objets exposés, mais sans rien prendre. Retournez au grand escalier et descendez. Ne vous faites pas remarquer par les gardes, tournez deux fois à droite et descendez le couloir. Quand vous êtes seul, glissez-vous dans la zone interdite par la première porte à droite. Endormez vite le prêtre au moyen d'une flèche de gaz et fermez la porte derrière vous. Prenez la clé sur la table et le marteau sur le petit autel. Retournez prudemment dans le couloir et allez à gauche pour remonter. Retournez au reliquaire en sortant cette fois-ci par la porte près des artéfacts et continuez jusqu'à trouver une porte fermée que vous ouvrirez grâce à la clé du prêtre (comme tout ce qui se trouve dans le temple). Dès que la voie est libre, entrez, refermez la porte derrière vous, ouvrez le coffre et lisez le parchemin qui s'y trouve. Retournez au grand escalier, descendez-le, passez devant la chambre du prêtre, prenez le premier corridor à gauche au bout du couloir et descendez dans le cellier. Baissez-vous et attendez. Un garde patrouille dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, attendez qu'il soit passé puis suivez-le à bonne distance jusqu'à trouver une porte sur votre gauche. Entrez-y sans oublier de la fermer derrière vous. Vous êtes dans la ▶



vieille cuisine, transformée en salle au trésor. Pillez un peu avant d'actionner la commande sur le mur du fond. Ressortez en suivant à nouveau le garde. Prenez la porte de droite, de l'autre côté du couloir. Ne réveillez pas le Grand Inquisiteur (marchez sur le tapis) et passez dans la salle de torture. Allez vers le râtelier où vous trouverez le second interrupteur. Actionnez-le en passant devant la vierge de fer pour atteindre le corridor de droite. Vous arrivez dans la crypte où se trouvent deux gardes. Volez quelques urnes avant de remonter par l'escalier. Retournez au grand escalier, prenez une des deux ouvertures qui lui font face et allez à droite. Dans cette zone, vous pouvez vous montrer. Une fois le jardin désert, allez vers le mur opposé à l'entrée, prenez à droite, passez derrière les arbres, l'interrupteur à enclencher est dissimulé sous des feuilles. Retournez ensuite à l'intérieur, franchissez les salles d'entraînement jusqu'au cimetière. Suivez le sentier et allez tout au fond. Seules les deux tombes du fond vous sont interdites. Entrez dans la deuxième et levez la tête, l'interrupteur est là. Après l'avoir actionné, volez les cinq urnes pendant qu'il n'y a personne et regagnez le dernier étage par le grand escalier. Retournez au reliquaire sans vous inquiéter du garde. Assurez-vous qu'il n'y a que vous deux avant d'aller enclencher le dernier interrupteur derrière le piédestal décoré d'un crâne. Un bruit étrange vous confirme que la voie est libre, allez au grand escalier et descendez. En bas, suivez le corridor de côté et suivez-le jusqu'à une ouverture à l'arrière. Vous vous trouvez dans la salle des Talismans. Un pont apparaît, franchissez-le pour pénétrer dans la cellule de droite. Actionnez un interrupteur avant d'entrer. Lisez votre papyrus pour désactiver le champ d'énergie. Prenez-les, l'alarme se déclenche, courez, remontez l'escalier, allez à gauche, montez sur le balcon et sautez par-dessus le mur jusqu'au toit au-dessous. Sautez dans la rue pour terminer la mission.

Return to the Cathedral

(Pensez toujours à récupérer les flèches à grappins.)

Utilisez les talismans sur les statues correspondantes, tournez à droite et avancez jusqu'à une longue pièce étroite, crochetez la serrure de la porte de droite, servez-vous et retournez à l'entrée. Ouvrez la petite porte en face de vous, allez jusqu'à une pièce semblable et crochetez la serrure de la porte de gauche. Préparez vos *flash bombs*, utilisez les talismans sur les statues, entrez dans la pièce. Quatre zombies et trois fantômes s'y cachent, allez au centre pour attirer l'attention d'un fantôme, les autres vont s'approcher de vous, déclenchez une *flash bomb* pour les éliminer tous en même

temps. Courez vers l'autel et prenez la porte de droite. Récupérez les flèches dans la fontaine ainsi que de l'eau bénite, armez-vous de flèches à eau et d'une flasque d'eau bénite, ouvrez la porte qui mène au grand autel et éliminez les morts vivants à coups d'eau bénite. Passez la porte de l'autre côté de la fontaine, courez pour éviter le spectre, ouvrez la porte, montez les escaliers, entrez dans une pièce sur la droite et traversez sur la poutre. Fouillez en chemin. Fracturez la porte fermée, entrez prudemment, prenez les objets, ressortez et laissez-vous tomber sur la plate-forme au-dessous. Crochetez la serrure, entrez, allez sur le balcon à gauche, sautez sur la colonne en forme de marteau et prenez l'Œil. Revenez sur le sol. Reprenez la porte qui vous avait mené au grand escalier mais tournez à droite en courant, une porte vous sépare du jardin, franchissez-la. L'esprit de Murus vous offre son aide, tournez à droite et sautez sur l'escalier brisé. Écoutez son histoire, sortez vers la gauche et montez. Pénétrez dans St. Yora, allez à droite, montez et avancez vers le grand sarcophage. Prenez les flèches avant de sortir par le trou dans le mur. Attention aux zombies. Passez la porte, prenez à droite, puis à gauche dans le couloir, baissez-vous et avancez vers la pièce du fond. Ouvrez le coffre et prenez-y le rosaire de Murus. Courez jusqu'au couloir et laissez-vous tomber dans la crevasse, volez la potion et sortez en courant de St. Yora par où vous êtes entré, pour retourner auprès de Murus. Passez par l'ouverture en bas de l'escalier et pénétrez dans le cloître. Allez à gauche en vous assurant qu'il n'y a pas de morts vivants dans le coin. Prenez la porte de gauche pour entrer dans St. Tennor. Tournez à gauche et allez dans la pièce du fond. Ramassez un moule en forme de marteau, placez-le sous la machine et tirez le levier de gauche. Inclinez-le ensuite vers la droite avant de pousser le levier de gauche pour libérer l'objet. Retournez dans le couloir, montez au premier, sautez sur le rebord au fond de la salle, attrapez la gouttière métallique et laissez-vous glisser dans l'arrière-cour. Lancez un grappin dans la cabane pour monter sur le toit, prenez la bougie et remontez là d'où vous venez avant de sortir de St. Tennor. Avant d'aller rejoindre Murus, passez par St. Vale. Passez la grille, allez à droite avant d'emprunter la porte de gauche, lancez votre flèche à grappin dans le balcon de gauche et montez au dernier étage. Faites le tour du balcon pour prendre le livre de prières avant de redescendre. Allez voir Murus qui vous donne rendez-vous dans le cimetière, près de sa tombe. Sur le chemin, faites un détour par St. Jenel (juste devant vous, derrière l'arche). Descendez dans la cave, appuyez sur le bouton de l'ascenseur et dirigez-vous vers la cage d'escalier. Longez le mur de gauche, approchez-vous du balcon, sautez et ouvrez le coffre bleu qui contient la clé du cimetière. Courez sous le nez du zombie avant de prendre l'ascenseur vers l'étage le plus bas. Allez vers la table, tournez à gauche, fracturez la porte, prenez l'escalier et montez à l'observatoire. Lisez le livre, jetez votre symbole dans l'espèce de bénitier et reprenez-le. Ressortez de St. Jenel par là où vous êtes entré. Tournez à droite, traversez le portail, ouvrez les grilles du cimetière et soyez prêt à lancer deux flèches enflammées sur le zombie de service. Murus vous attend près d'une vieille tombe. Suivez ses indications et il vous donnera la clé de l'armurerie de la cathédrale. Retournez dans St. Yora, entrez là où vous avez trouvé la potion de guérison et sortez par la gauche. Vous devez arriver dans une grande pièce. De là, passez dans le jardin, votre eau bénite prête à servir. Tuez les fantômes avant de prendre la porte qui mène dans la cathédrale. Courez vers la droite, montez l'escalier, allez au deuxième étage et ouvrez la porte du haut. La clé de Murus ouvrira la porte de gauche. Lisez le parchemin et prenez les objets avant de retourner dans le jardin. Sautez en bas de l'escalier brisé et courez jusqu'aux portes du cloître près de St. Vale. Lancez l'explosif sur les portes, cachez-vous dans l'ombre et tirez une flèche enflammée dessus. Les portes vous sont ouvertes, courez-y.

Escape !

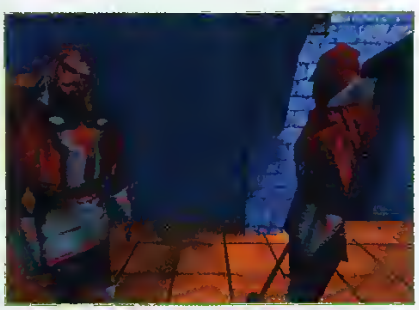
Vous êtes dans les jardins de Constantin. Prenez tout ce qui vous intéresse puis passez la porte. Dans la pièce suivante, prenez les flèches de feu, descendez les escaliers, allez à gauche ou à droite, baissez-vous, tirez une flèche de feu dans le plafond et attrapez la corde qui pend. Montez, sautez sur la petite alcôve, ramassez tous les objets, y compris la flèche à gaz, dans la niche. Utilisez-la sur les monstres, reprenez le grappin, et sortez par la gauche. Avancez à gauche jusqu'au cul-de-sac, sautez dans l'eau récupérer la flèche, avant de retourner vers l'escalier. En chemin, il y a une flèche à gaz à trouver et un

homme-rat à tuer. Après les escaliers, prenez à droite, puis à gauche dans la pièce suivante, traversez le tunnel, tournez à droite au croisement, lancez un grappin dans la voûte au-dessus, sautez sur la plate-forme, fouillez, tuez les monstres qui se trouvent plus bas avant de traverser le tunnel. Sautez sur le sol puis retournez à l'intersection pour pénétrer dans la pièce suivante. Allez à droite, traversez le long tunnel. Au bout, tuez l'élémental, lancez un grappin pour atteindre la plate-forme de gauche, puis un autre pour l'autre plate-forme. Jouez les *snipers* avant de retourner sur le sol, traversez le grand espace libre et prenez le tunnel de gauche. Montez sur la plate-forme avec un grappin, observez, passez par l'arbre et lisez le livre. Tuez tous les hommes-rats, rejoignez le croisement, allez à gauche, tuez l'homme-rat et profitez des tapis pour avancer doucement. Passez dans le corridor, éteignez la torche et attendez. Tuez les trois hommes-rats à distance, allez à droite au bout du couloir, ensuite tout droit, encore à droite, puis à gauche. Tournez à gauche et montez. Tournez à droite, à gauche, tuez les hommes-rats en chemin et éteignez toutes les torches avant de vous cacher dans l'alcôve de gauche. Ne gâchez pas vos flèches à gaz mais éliminez tous les hommes-rats. Retournez ensuite dans le coin gauche du hall, courez vers la gauche, puis deux fois à droite, ouvrez la porte, montez les escaliers. Allez ensuite à droite, puis à gauche dans le couloir et continuez dans la cuisine. Tuez l'homme-rat, mais il vous est impossible d'éviter la grenouille explosive ! Allez à gauche, prenez les flèches sur la table, attention aux patrouilles, armez une flèche à gaz avant de passer sur la gauche, endormez le monstre dans le couloir et prenez la première porte à droite, courez vers la sortie en faisant attention à la grenouille explosive près de la porte.

Strange bedfellows

(Dans ce niveau, utilisez les tonneaux pour vous cacher.)

Entrez dans le temple et explorez les deux pièces sur le côté. Avancez prudemment dans le temple, allez à droite dans le corridor et ouvrez la porte du bout. Retournez



ensuite vers le balcon, traversez le reliquaire, allez dans le hall, fracturez la porte, entrez dans la chapelle, montez sur l'autel et descendez l'échelle pour atteindre les caves. Évitez les hommes-rats, prenez le tunnel, allez toujours à gauche jusqu'à trouver le corps d'un prêtre environné d'insectes. Ne touchez à rien, allez à droite, puis tout droit avant de descendre les escaliers que vous découvrez dans le tunnel. Laissez passer les monstres, passez par l'ouverture sur la passerelle, descendez, fouillez les deux pièces, *snip*ez l'homme-rat qui patrouille, avancez prudemment vers l'autre côté, fouillez les deux pièces (le sol de celle de gauche est invisible) avant de prendre les escaliers en spirale vers le bas. Écoutez le garde Hammer pour qu'il vous remette une clé et une carte. Remontez vers la porte fermée du début, dans la pièce circulaire, ouvrez-la avec la clé et cachez-vous. Il y a beaucoup d'hommes-rats dans les parages, soyez prudent et patient. Prenez la porte, passez par une ouverture, tournez à gauche très prudemment, éteignez la torche (éteignez-les dès que vous en rencontrez). Suivez le corridor jusqu'au bout, descendez, sortez par la gauche, longez le mur de gauche aussi lentement que possible et sortez à l'autre bout de la pièce. Sortez tout de suite par la droite, traversez la pièce en ligne droite pour éviter la bête, tournez à gauche dans la pièce suivante, et longez celle qui suit sur la droite. Baissez-vous, longez le mur de gauche et approchez-vous doucement du prêtre sans quitter des yeux l'homme-rat le plus proche. Dès que possible, balancez-lui une flèche au gaz, puis une seconde sur les deux autres lorsqu'ils seront près l'un de l'autre. Prenez le prêtre et sortez par la porte opposée, tournez à gauche et montez. Laissez le prêtre sur la couche, montez à bord du bateau, appuyez sur le levier, ramassez le prêtre et laissez-vous porter par le courant. Ne sortez qu'une fois sur la rive et portez le prêtre vers la fenêtre en forme de marteau.

Into the Maw of Chaos

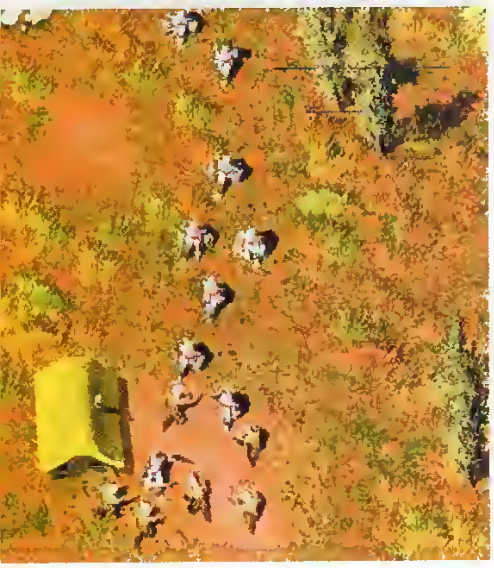
Courez pour éviter vos ennemis, descendez le chemin pavé puis les escaliers. Quand le sol change de couleur, tournez à gauche, courez, entrez dans la caverne, sortez par la porte de gauche, courez à gauche, sautez sur la plate-forme du dessous et allez de plate-forme en plate-forme jusqu'à une ouverture. Prenez-la, allez tout droit mais pas trop vite, évitez la lave par la droite et allez vers les cristaux bleus mais surtout ne les touchez pas. Avancez prudemment sur la glace tout en reculant, puis mettez-vous à courir en arrière. Arrivé en bas, tournez à droite. Armez-vous d'un cristal d'eau, avancez prudemment dans l'ombre et éteignez l'élémental. Passez le pont, pénétrez dans

la caverne puis glissez vers la gauche (la pente est raide). Avancez, puis laissez-vous tomber, slalomez entre les cristaux bleus (courez en arrière pour ralentir). En bas, tournez à droite et avancez. Sautez dans l'eau, méfiez-vous du courant. Lorsque vous le sentez ralentir, allez vers la gauche vers une petite alcôve pour reprendre votre souffle, puis replongez. Une fois arrêté, regardez vers le bas et nagez. Une fois tombé, laissez le courant vous porter sur la rive. Avancez vers l'arbre géant, allez prudemment vers la droite, tuez les hommes-rats et pénétrez dans l'arbre par l'ouverture. Évitez les araignées, sautez sur le parapet, allez tout en haut en vous aidant de grappins, passez par l'ouverture, courez pour éviter les projectiles, arrêtez-vous dans une zone calme pour tuer le monstre et reprenez votre course. Dans les cavernes, longez les parois pour éviter la lave, allez vite pour avoir suffisamment d'élan pour les nombreux sauts. Quand vous verrez les cristaux, avancez sans bruit pour éviter la bête. Au cul-de-sac, regardez en l'air, attrapez une liane et faites le mur. Attrapez une autre liane pour descendre de l'autre côté. Constantin est en train de jeter un sort. Quand il s'éloigne de vous, dirigez-vous sans bruit (utilisez les flèches de mousse) vers l'œil, remplacez-le par le faux et cachez-vous dans l'ombre. Vous n'avez plus qu'à attendre le résultat de votre ruse. ■

Rémy Goavec

Dernier juin du millénaire...

La guerre en ex-Yougoslavie, les inondations dans le Sud de la France, la listériose qui apparaît dans tous nos fromages, Seb étouffé par des madeleines en chocolat, Cedric et ses ulcères, Luc et ses teintures, la fin du monde, c'est pour plus tôt que prévu... Pour le mois de juin, par exemple ?



Total Annihilation Kingdoms

Luc-Santiago de la Rodriguez, dit le Chauve (après sa teinture ratée en blonde platine, et voyant Seb devenir un peu trop pressant, il a préféré tout raser), est un preux chevalier. Le Dragon ne peut être terrassé ? Luc, lui, le peut ! Le comte ne peut être raisonné ? Luc le peut ! L'ennemi ne peut être écrasé ? Luc le peut ! Le cochon ne peut être soigné ? Luc le peut ! Le chevalier noir ne peut être défait ? Luc le peut ! C'est Luc le Chauve qui peut ! ■

Seb en a ras-le-bol de se voir la risée de ses collègues. Il a beau réfréner ses élans féminins qui le poussent à se frotter frénétiquement contre Luc, il en a plus qu'assez. Alors Seb descend dans la rue et crie sa haine. Virtuellement, bien entendu, et au travers de Kingpin, *quake-like* banlieusard à la violence étonnamment réaliste. Et Seb pète un plomb. Il en a assez des gangs. Il les élimine. Il en a assez des zonards. Il les élimine. Il en a assez des repris de justice. Il les élimine. Quand il en a vraiment marre, c'est Sébacé.. ■

Génération 4

La sélection. Boulanger du mois

LES NOUVEAUTÉS

249 FRS
HACHETTE
TELETUBBIES
- Retrouvez, sur support interactif, les personnages attachant des Teletubbies.

149 FRS
GT INTERACTIVE
TOTAL ANNIHILATION REPLAY
- Fan de strategie, vous allez être servis avec l'arrivee de Total Annihilation dans la gamme «Replay».

LES BONNES AFFAIRES

399 FRS
TAKE 2
FLY!
- Les modèles d'avions, l'ultra realisme des cokpits, les 9500 aeroports, l'environnement interactif... font de Fly! la simulation la plus aboutie à ce jour.

99 FRS LE TITRE
CENDANT
DIABLO 1
WARCRAFT 2
- Deux excellents produits à des prix extrêmement attractifs pour la plus grande joie des joueurs

99 FRS
MICRO APPLICATION
PLUS DE 1000 JEUX
- Un rapport qualite/prix imbattable. Du débutant au joueur passionne

LES INDISPENSABLES

349 FRS
HAVAS INTERACTIVE
PRO PILOT 99
- Aux commandes de cette simulation de vol civil, vous apprendrez à piloter tout en vous amusant.

249 FRS
HACHETTE
OUI-OUI EN ROUTE POUR L'ECOLE
- Le deuxième volet de «Oui-Oui» est tout aussi surprenant, interessant, passionnant et donc attractif pour les enfants.

349 FRS
GUILLEMOT
X-WING ALLIANCE
- Fans de Star Wars, préparez votre manette de jeu, le voyage sera d'une intensité extrême.

LE PRODUIT DU MOIS

149 FRS
MICROSOFT
FLIGHT SIMULATOR CLASSIC
- Retrouvez le realisme absolu d'une simulation de vol avec «Flight Simulator Classic». Le «must» de la simulation aerienne !!

"Boulanger sur Internet"
http://www.boulanger.fr

Fans de logiciels, le Carte Microshop est faite pour vous.

AMIENS • AUBAGNE • AULNAY SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALAIS CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGRÈVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE-VIEIL • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON MONTIGNY LES CORMEILLES • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIOIS • NANTES REZE • NIMES • NOYELLES GODAULT • PAU • PLAISIR • ROANNE • RONCQ • ST BRIEUC ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

© 1999 Infogrames - © 1999 Appeal - © 1999 Microsoft. Tous droits réservés. SideWinder est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres